ΧΙΟΥΜΟΡ ΣΤΟ INTERNET!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 139 ΜΑΪΟΣ 2001 ISSN 1105-5472 5,28 € 1.800 ΔΡΧ.



BLACK & WHITE

ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ;



NECRONOMICON



GUNMAN CHRONICLES



ARTHUR'S KNIGHTS



AGE OF SAIL 2



MULTI PLAYER
SINGLE PLAYER
Fallout
TACTICS
A POST NUCLEAR TACTICAL COMBAT GAME
BE PREPARED, GET TACTICAL
14° East
MICRO FORTÉ
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.


Η Walt Disney
PICTURES ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ
ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΣ
ΕΝΑΣ ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ
Ένα μοναδικό ταξίδι στο προϊστορικό παρελθόν!
ΔΩΡΟ
1 ΠΑΙΔΙΚΗ ΕΙΣΟΔΟΣ
για το ΚΕΝΤΡΟ ΓΑΙΑ
ΚΕΝΤΡΟ
ΓΑΙΑ
Μουσείο Γουλανδρή
Φυσικής Ιστορίας
© DISNEY
ΤΩΡΑ ΣΕ VIDEO
ΚΑΙ Disney DVD
ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΜΕ ΦΟΒΕΡΑ ΔΩΡΑ
ΑΠΟ ΤΟ PCmaster CD-ROM
AUDIO VISUAL ENTERPRISES S.A.
LICENSEE FOR GREECE & CYPRUS
ΜΕΤΑΓΛΩΤΤΙΣΜΕΝΟ & ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΥΠΟΤΙΤΛΟΥΣ

Editorial

Ξεκινώντας το editorial αυτού του τεύχους, παραλίγο να κάνω μια χοντρή γκάφα. Εχοντας περάσει έναν Απρίλιο που θα τον ζήλευε και ο αγριότερος Δεκέμβρης, μου φάνηκε λογικό να γράψω για τις διακοπές των Χριστουγέννων και τη νέα χρονιά που, όπου να 'ναι, θα 'ρθει. Ευτυχώς που ανακάλυψα ότι μπήκε ο Μάης, προτού φάω πολύ ξύλο. Εμ, βέβαια, με όλους αυτούς τους αέρηδες, τις τρικυμίες και τις βροχές που έφαγα τις Αγιες Ημέρες, πώς να μην μπερδευτώ ο καψερός... (Εχετε παρατηρήσει ότι, στα τελευταία τεύχη, στην πρώτη παράγραφο του editorial όλο κλαίγομαι; Λέτε αυτό να σημαίνει κάτι;)

Black & White το εξώφυλλό μας μεν, το οποίο όμως δεν είναι ασπρόμαυρο (το εξώφυλλο). Οχι τίποτα άλλο αλλά για να μη νομίσετε ότι το "Black & White" αφορά στους χρωματισμούς του παιχνιδιού. Οοοχι, αγαπητοί φίλοι, αφορά στο χρωματισμό της ψυχής σας, του είναι σας, όταν θα παίξετε αυτό το παιχνίδι. Οι απόψεις των ανθρώπων που έχουν ήδη παίξει το "Black & White", πάντως, είναι αντικρουόμενες: Αλλοι δεν το θεωρούν κατάλληλο ούτε για "φτύσιμο", άλλοι πιστεύουν ότι είναι το τέλειο παιχνίδι. Γούστα είναι αυτά. Οπως λέει και ο απλός λαός, "περί ορέξεως, κολοκυθόπιτα"...

Ακόμη ένα πολυαναμενόμενο παιχνίδι, εκτός του "Black & White", είναι το "Necronomicon", το οποίο είναι βασισμένο σε έναν από τους πιο πρωτότυπους κόσμους του H.P. Lovecraft - για το λόγο αυτόν ήταν πολυαναμενόμενο άλλωστε. Ο Αντρέας ενθουσιάστηκε με το σενάριο μεν, "τσίνησε" όμως λίγο με τα γραφικά και τη δράση του παιχνιδιού. Ας μη σας προκαταβάλλω, όμως...

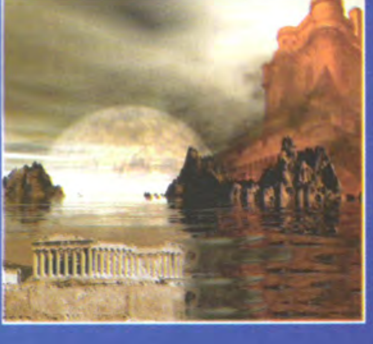
Τελειώνοντας, θα ήθελα να σας ενημερώσω σχετικά με δύο στήλες του περιοδικού. Η στήλη "Hall of Fame" θα δημοσιεύεται πλέον δύο φορές το χρόνο, κάθε Ιανουάριο και Ιούλιο. Η στήλη "How To" καταργείται και ήδη ετοιμάζεται η αντικαταστάτριά της. Μέχρι την παρουσίαση της νέας στήλης, μπορείτε να στέλνετε τα γράμματά σας στη στήλη "Programming".

Γιάννης Πατρίκος

Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

Θεματολογία









80 Black & White



86 Necronomicon



90 Age of Sail 2



94 Gunman Chronicles

Game Club



98 Delta Force Land Warrior



110 Chessmaster 8000



102 Arthur's Knights



106 Severance

PCmaster CD-ROM

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος,
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** Ηλίας Καφούρος,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Θανάσης Αγγέλου, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπασπύρου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Γιάννης Τζίφης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Μαρία Μελίδου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Α. Βασίλογλου, Χ. Γιώτης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη, Κατερίνα Αλουπογιάννη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM Pages

Μετά την προσωρινή ανάπαυλα για τις διακοπές του Πάσχα και ενώ το καλοκαίρι έχει κάνει πλέον αισθητή την παρουσία του, συναντιόμαστε στη στήλη των περιεχομένων του παρόντος CD-ROM. Και αυτό το μήνα φροντίσαμε να εφοδιάσουμε το CD-ROM με αρκετά "καλούδια", που ελπίζουμε να βρείτε ενδιαφέροντα και χρήσιμα. Ας προχωρήσουμε όμως σε μία αναλυτική παρουσίαση των περιεχομένων του CD-ROM.

Επιμέλεια: Γιάννης (cRx) Τζιφής
crx@compupress.gr

Demos

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Εταιρεία: *Infogrames*
Απαιτήσεις: *Pentium 233MHz, 32MB RAM, Video Card 4MB*

Ζήστε τη δράση στην Αγρια Δύση, σε ένα παιχνίδι real time strategy με πολλά χαρακτηριστικά adventure. Η αποστολή σας στο παιχνίδι είναι να οδηγήσετε τα έξι μέλη που αποτελούν την ομάδα σας με επιτυχία, μέσα από μία σειρά επικίνδυνων αποστολών. Πρέπει να πούμε πως το εν λόγω δημιούργημα της Infogrames μας θύμισε αρκετά τη γνωστή σειρά παιχνιδιών Commandos. Το παιχνίδι περιλαμβάνει πολύ καλά γραφικά, ενώ το gameplay του δεν θα σας δημιουργήσει κανένα πρόβλημα. Απολαύστε το!



GILBERT GOODMATE

Εταιρεία: *Crystal Software Prelusion*
Απαιτήσεις: *Pentium 233MHz, 32MB RAM, Video Card 4MB*

Πρόκειται για ένα καταπληκτικό adventure game, που περιλαμβάνει περισσότερα από 6.000 frames animation και περισσότερες από 15.000 γραμμές διαλόγων και όμορφα γραφικά. Το gameplay του Gilbert Goodmate είναι εξίσου καλό και ιδιαίτερα εύκολο, γεγονός που το κάνει προσιτό σε όλους.

SOLUTIONS

- Timelapse

SCREENSHOTS

- 3 Skulls Of The Toltecs
- Black & White
- FallOut Brotherhood Of Steel

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

Εταιρεία: *Strategy First*
Απαιτήσεις: *Pentium II 300MHz, 64MB RAM, Video Card 4MB, 4x CD-ROM*

Οπως όλοι γνωρίζουμε, ο τομέας των RTS games δημιουργήθηκε και έγινε γνωστός έπειτα από την κυκλοφορία του Dune II, περίπου εννέα χρόνια πριν. Πρέπει να σημειώσουμε πως το Kohan: Immortal Sovereigns έχει ένα καταπληκτικό στοιχείο: Είναι το μόνο παιχνίδι στο είδος του που συνδυάζει την πραγματική στρατηγική με τα παραδοσιακά τυχερά παιχνίδια. Πρόκειται για πολύ καλό RTS game που έχει δημιουργήσει η Strategy First. Η πλοκή του παιχνιδιού εκτυλίσσεται σε έναν φανταστικό κόσμο. Ο στόχος σας ως μέλους της αθάνατης φυλής των Kohan είναι η αποκατάσταση της τάξης, έπειτα από έναν καταστρεπτικό κατακλυσμό.

STAR TREK: AWAY TEAM

Εταιρεία: *Activision*
Απαιτήσεις: *Pentium II 266, 64MB RAM, Video Card 4MB*

Πρόκειται για το squad-based strategy game που δημιούργησε η Activision. Δεδομένου ότι το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από την πρόσωπο με πρόσωπο τακτική, καθώς και μερικά role-playing στοιχεία, οι δυνατότητες για ένα παιχνίδι όπως το Star Trek: Away Team είναι αρκετά ελπιδοφόρες.

Δυστυχώς, όμως, το τελικό σχέδιο δεν φαίνεται να χρησιμοποιεί αυτές τις δυνατότητες. Αντίθετα, το Star Trek: Away Team είναι ένα γραμμικό, επαναλαμβανόμενο, κουραστικό παιχνίδι που αγνοεί σχεδόν κάθε μάθημα που έπρεπε να είχε πάρει από τα προηγούμενα, επιτυχέστερα παιχνίδια τακτικής του είδους όπως το X-COM και το Jagged Alliance. Το παιχνίδι βασίζεται



PATCHES

- Age Of Sail 2
- Tribes 2

στην πλοκή της πασίγνωστης σειράς και θα σας ταξιδέψει σε άγνωστους πλανήτες, όπου θα έρθετε αντιμέτωποι με πολλά πλάσματα και καταστάσεις.

CLIVE BARKER'S: UNDYING

Εταιρεία: *EA Games*
Απαιτήσεις: *Pentium II 300MHz, 64MB RAM, Video Card 4MB, 4x CD-ROM*

Πρόκειται για ένα παιχνίδι για το οποίο τα λόγια περισσεύουν. Το αριστουργηματικό παιχνίδι του Clive Barker για πολλούς αποτελεί το εντυπωσιακότερο horror-action game.

Το μεγαλύτερο μέρος της πλοκής του Undying πραγματοποιείται σε ένα τεράστιο μέγαρο στην ακτή της Ιρλανδίας κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1920.

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί την ισχυρή πλασματική τρισδιάστατη μηχανή γραφικής παράστασης για να απεικονίσει τα θαυμάσια σχεδιασμένα τοπία του, καθώς και τους ρεαλιστικούς χαρακτήρες.



Ο χρωματισμένος φωτισμός στο παιχνίδι είναι λεπτός και ρεαλιστικός, ενώ οι σκιές, χυτές από τα αντικείμενα και τους χαρακτήρες, είναι εξίσου καλοσχεδιασμένες.

TECHNOMAGE

Εταιρεία: *Sunflowers Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium II 266, 64MB RAM, Video Card 4MB*

Η Sunflowers Interactive, για ακόμη μία φορά μάς επιφυλάσσει μία ευχάριστη έκπληξη. Το νέο δημιούργημά της ονομάζεται Technomage και χαρακτηρίζεται από υπέροχα γραφικά και πολύ καλό gameplay. Μία μαγική περιπέτεια σας περιμένει σε αυτό το φανταστικό action-adventure παιχνίδι, που θα σας καθηλώσει μέχρι το τέλος του.

TROPICO

Εταιρεία: *Pop Top Software*
ROLLING DEMO

Αντίθετα με το προηγούμενο παιχνίδι της Pop Top, Railroad Tycoon 2, το Tropico είναι απέραντο και πολύ βαθύτερο και επαναφέρει αναμνήσεις από το SimCity, το ThemePark και άλλα μεγάλα παιχνίδια στρατηγικής προσομοίωσης.

Κάθε πτυχή της χώρας σας είναι στον έλεγχό σας, όπως το περιβάλλον, η βιομηχανία, η ψυχαγωγία, ο τουρισμός, ακόμη και η πολιτική.



Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα στο ομώνυμο νησί Tropico, που βρίσκεται στην Καραϊβική θάλασσα. Ο στόχος σας είναι να μετατρέψετε το νησί σε ένα δραστήριο κέντρο βιομηχανίας και τουρισμού, λαμβάνοντας υπόψη πάντα τους κινδύνους της προόδου, όπως η εγκληματικότητα, η ρύπανση και η εκπαίδευση.

DRIVERS

Στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας θα βρείτε την πιο πρόσφατη αναβάθμιση για τον Ati DVD Player, με την οποία θα φτάσει στην έκδοση 4.1. Επίσης θα βρείτε τους ανανεωμένους οδηγούς για τις κάρτες γραφικών της Matrox, G200 και G450. Πρέπει να σημειώσουμε πως οι συγκεκριμένοι drivers έχουν γραφεί για το λειτουργικό σύστημα Windows NT.

TITANIUM ANGELS

Εταιρεία: *Mobious Entertainment*
ROLLING DEMO

Το Titanium Angels χαρακτηρίζεται από μία προηγμένη μηχανή γραφικών, καθώς και από την ηρωίδα του, μία όμορφη θηλυκή ύπαρξη. Στο παιχνίδι έχετε το ρόλο της Carmen Blake, μέλος της Kindred, που είναι μία από τις πολλές φατρίες που διεκδικούν τον έλεγχο στη διαιρεμένη γη. Επίσης, ανήκετε στην ομάδα Titanium Angels, που χρησιμοποιείται για τη διεκπεραίωση μόνο των πιο επικίνδυνων αποστολών. Το παιχνίδι αρχίζει όταν μισθώνεστε για να δολοφονήσετε τον αρχηγό μίας αντίπαλης φατρίας, γνωστό ως Furie. Τα πράγματα δυσκολεύουν όταν όλοι οι σύντροφοί σας πεθαίνουν και πλέον πρέπει μόνοι σας να διεκπεραιώσετε την αποστολή.

PC

EXTRAS

Και αυτό το μήνα, φροντίσαμε να σας εξασφαλίσουμε πολλά και ενδιαφέροντα προγράμματα.

- **3D Mark 2001:** Το 3D Mark 2001 είναι το δημοφιλέστερο πρόγραμμα BenchMark. Με την εκτέλεση της συγκεκριμένης εφαρμογής έχετε τη δυνατότητα να μετρήσετε την απόδοση του συστήματός σας.
- **Copernic:** Σίγουρα το Copernic είναι το δημοφιλέστερο και, κατά πολλούς, το καλύτερο πρόγραμμα για διαδικτυακές αναζητήσεις. Σας προσφέρουμε την πιο πρόσφατη έκδοση του προγράμματος.
- **GSP 2001:** Επειτα από δική σας απαίτηση, σας προσφέρουμε την πλήρη έκδοση του επίσημου patch Greek-Tournaments, για το προσφιλές παιχνίδι Fifa 2001. Πρέπει να σας υπενθυμίσουμε πως μπορείτε να βρείτε περισσότερες λεπτομέρειες για το παιχνίδι στη στήλη του περιοδικού "PC Matrix".
- **Swat 3 Missions:** Το Swat 3 Missions απευθύνεται σε αυτούς που βρίσκουν τις αποστολές του Swat 3 Elite Force εύκολες και αναζητούν νέες προκλήσεις.
- **Win Amp:** Τέλος, δεν θα μπορούσαμε να παραλείψουμε να περιλάβουμε την τελευταία έκδοση του δημοφιλέστατου MP3 player.

Next generation

ΨΗΦΙΑΚΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ ΜΕ 3.34MEGAPIXEL

CANON POWERSHOT G1

DIGITAL CAMERA

www.canon.com info

Η Canon, με την κυκλοφορία της συγκεκριμένης ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής, αποδεικνύει για άλλη μία φορά ότι είναι η πρωτοπόρος εταιρεία στο είδος. Το νέο δημιούργημα της Canon ονομάζεται Powershot G1 και μπορεί να υπερηφανεύεται για τις υψηλές επιδόσεις του. Αναλυτικότερα, η G1 διαθέτει φακό 3.34Megapixel CCD, με δυνατότητα μέγιστης ανάλυσης 2.048x1.536. Η δυνατότητα zooming της κάμερας μπορεί να φτάσει μέχρι 3x. Επίσης η Powershot G1 είναι συμβατή με κάρτες CompactFlash I και II. Η οθόνη της κάμερας είναι περιστροφική LCD και μπορεί να περιστρέψει την εικόνα έως και 270 μοίρες. Οι διαστάσεις της G1 είναι 119,7x76,8x63,8 και το βάρος της 420 γραμμάρια. Η G1 έχει επίσης δυνατότητα εγγραφής βίντεο και ήχου άνω των 30 δευτερολέπτων με 15 frames ανά δευτερόλεπτο.





340MB ΣΕ ΦΟΡΗΤΟ MP3 PLAYER!

I2GO EGO 340MB MP3 PLAYER

AUDIO PLAYER

www.i2go.com info

Το i2GO είναι μία καταπληκτική φορητή συσκευή αναπαραγωγής αρχείων MP3, της οποίας η μνήμη φθάνει τα 340MB! Με το i2GO μπορείτε να αποθηκεύσετε περισσότερα από 70 MP3, των οποίων η δειγματοληψία θα είναι στα 128KB/sec! Ο αποθηκευτικός χώρος της συσκευής είναι ένα Microdrive που έχει κατασκευάσει η IBM. Πρέπει να πούμε πως η συσκευή της i2Go έχει διάρκεια αναπαραγωγής περίπου πέντε ώρες, ενώ είναι συμβατή με τις κάρτες CompactFlash I και II. Ο φορητός MP3 player χρησιμοποιεί τη θύρα USB για τη σύνδεσή του με τον υπολογιστή, από τον οποίο μπορούμε να εισάγουμε τα κομμάτια της αρεσκείας μας. Τέλος, το i2Go eGo 340MB, εκτός από μουσικά αρχεία τύπου MP3, μπορεί να αναπαράγει και αρχεία τύπου G2. Οσον αφορά στην τιμή του είναι αρκετά τσουχτερή, αφού κυμαίνεται στα 450 δολάρια.

CAR AUDIO ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΕ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ MP3

SONY CDX - MP4 - 50X

CAR AUDIO PLAYER

www.sony.com info

Η γνωστή εταιρεία Sony κατάφερε και πάλι να πρωτοστατήσει, κυκλοφορώντας στην αγορά το πρώτο ηχοσύστημα αυτοκινήτου που μπορεί να αναπαράγει MP3. Εκτός από τα CDs που περιέχουν κομμάτια σε μορφή MP3, το Sony CDX - MP4 - 50X μπορεί να αναπαράγει οποιοδήποτε CD περιέχει τραγούδια στην αρχική μορφή τους. Το ηχοσύστημα διαθέτει οθόνη LCD δύο χρωμάτων, καθώς και μετατροπέα ψηφιακού σήματος σε αναλογικό ενός bit. Οπως όλα σχεδόν τα ηχοσυστήματα της Sony έτσι και το εν λόγω σύστημα έχει τη λειτουργία D-Bass με την οποία μπορεί να παράγει πάνω από 18dB σε συχνότητες κάτω των 75Hz. Η τιμή του Sony CDX - MP4 - 50X αυτή τη στιγμή στην Ιαπωνία είναι στα $400 (περίπου 156.000 δρχ.).



ΜΑΘΕΤΕ ΤΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΤΩΝ ΤΡΑΓΟΥΔΙΩΝ

SONY EMARKET

INTERNET AUDIO

www.sony.com

info

Αναμφισβήτητα με τη νέα συσκευή της Sony ποτέ δεν θα αναρωτηθείτε ξανά ποιο τραγούδι είναι αυτό που ακούτε στο ραδιόφωνο. Το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να συνδέσετε το Sony eMarket στο ραδιόφωνό σας και μόλις ακούσετε κάποιο τραγούδι που σας ενδιαφέρει, αλλά δεν ξέρετε ποιο είναι, να το κάνετε bookmark. Στη συνέχεια συνδέετε το Sony eMarket με τον υπολογιστή σας και από την ιστοσελίδα του eMarket μπορείτε να βρείτε τα αναλυτικά στοιχεία του τραγουδιού αλλά και του καλλιτέχνη. Το Sony eMarket για τη διασύνδεσή του με τον υπολογιστή χρησιμοποιεί τη θύρα USB, ενώ απαραίτητη προϋπόθεση είναι η ύπαρξη λειτουργικού συστήματος Windows (98 και νεότερο). Ο δικτυακός τόπος της συσκευής περιλαμβάνει παραπάνω από 1.100 ραδιοφωνικούς σταθμούς, με πληροφορίες για τα τραγούδια που εκπέμπουν. Μπορείτε να βρείτε αναλυτική λίστα με τους ραδιοφωνικούς σταθμούς στη διεύθυνση www.emarket.com/coverage/index.jhtml. Μεγάλο μειονέκτημα της συσκευής αποτελεί ο χώρος αποθήκευσης που θα σας περιορίσει στα δέκα bookmarks τη φορά. Πρέπει να σημειώσουμε πως προς το παρόν η συσκευή δεν λειτουργεί στους σταθμούς στη χώρα μας, αλλά σύντομα κάτι τέτοιο θα γίνει εφικτό. Τέλος, η τιμή του Sony eMarket είναι αρκετά χαμηλή, αφού πωλείται προς 20 δολάρια. Εν αναμονή, λοιπόν.





ΝΕΟ ΚΙΝΗΤΟ ΑΠΟ ΤΗ NOKIA

NOKIA 6160M

MOBILE PHONE

www.nokia.com

info

Πρόσφατα κυκλοφόρησε το νέο κινητό τηλέφωνο της Nokia, που ακούει στο όνομα 6160m. Το κινητό διαθέτει συμπαγή εργονομικό σχεδιασμό, του οποίου τα επίπεδα της αισθητικής είναι υψηλά. Ανάμεσα στα πλεονεκτήματα της συσκευής περιλαμβάνεται το καλοσχεδιασμένο μενού που διαθέτει και ο μεγάλος χρόνος αναμονής και ομιλίας. Η συσκευή ενσωματώνει και τα τέσσερα γνωστά παιχνίδια που έχουν σχεδόν όλα τα μοντέλα της εταιρείας. Ο χρόνος αναμονής του κινητού φθάνει τις 200 ώρες, ενώ ο χρόνος ομιλίας ξεπερνάει τις 3 ώρες. Πρέπει να σημειώσουμε πως στον τηλεφωνικό κατάλογο του 6160m μπορούμε να εισαγάγουμε περισσότερα από 190 τηλέφωνα! Το τηλέφωνο μπορεί να λειτουργήσει με όλα τα δίκτυα που εκπέμπουν από τα 800MHz έως και τα 1.900MHz. Επιπλέον, το νέο δημιούργημα της Nokia διαθέτει αριθμομηχανή, ρολόι, ξυπνητήρι, ημερολόγιο, ατζέντα, μετατροπέα νομισμάτων, δυνατότητα για αποστολή και λήψη Voice mail, καθώς και 35 διαφορετικούς ήχους.



ΑΛΛΟ ΕΝΑ POCKET PC ΑΠΟ ΤΗΝ HP

HP JORNADA 520

HANDHELD PC

www.hp.com

info

Το νέο δημιούργημα της HP διαθέτει οθόνη LCD μικρότερων δυνατοτήτων από τους προκατόχους της σειράς προκειμένου να ελαχιστοποιηθεί το συνολικό κόστος της συσκευής. Αναλυτικότερα, η οθόνη της συσκευής είναι LCD 240x320 pixels στα 256 χρώματα και χρησιμοποιεί την τεχνολογία ClearType της Microsoft. Ο επεξεργαστής του φορητού συστήματος είναι ένας 32bit Hitachi στα 133MHz. Η μνήμη του HP Jornada 520 περιορίζεται στα 16MB RAM, ενώ οι διαστάσεις του είναι 13x7,8x1,7cm. Στις μονάδες εισόδου του υπολογιστή περιλαμβάνονται τέσσερα ρυθμιζόμενα πλήκτρα. Πρέπει να σημειώσουμε πως το HandHeld διαθέτει θύρα υπερύθρων, ειδικό λογισμικό για αναγνώριση γραφικού χαρακτήρα, μονοφωνικό ηχείο και μικρόφωνο.



Ο GAMER ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Παρουσιάσεις Ελλήνων και ξένων gamers που θα συζητηθούν!



PC aLANes

Παρουσίαση των τόπων συγκέντρωσης των gamers, LAN parties, φωτογραφίες, συνεντεύξεις και παραλειπόμενα.

Power Gamer

PCmaster CD-ROM



ΟΙ... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ

Hints για δημοφιλή παιχνίδια από... gamers που ξέρουν!



CLANS & LEAGUES

Παρουσίαση των ελληνικών clans και των on-line πρωταθλημάτων & ladders στα δημοφιλέστερα games.

ΑΚΟΜΑ

- ΧΑΡΤΕΣ
- HINTS & TIPS
- ΚΟΝΤΡΕΣ ΣΕ ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
- ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ FAQ ΤΩΝ RACING GAMES
- ΚΟΜΙΞ: ΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΟΥ POWER GAMER
- ΔΙΗΓΗΜΑ

"What is the Matrix?", ερώτημα που βασάνισε αρκετό κόσμο μετά την προβολή της ομώνυμης ταινίας. Εμείς, από την πλευρά μας, δεν μπορούμε παρά να σας δώσουμε απάντηση μόνο στο τι είναι το "PC Matrix". Πρόκειται για το "πάντρεμα" των στηλών "PC Games", "PC Νέα" και "Net News", από όπου στο εξής θα ενημερώνεστε για όλες τις εξελίξεις στο χώρο της πληροφορικής. Πάρτε, λοιπόν, το κόκκινο χάπι και ελάτε μαζί μας...

του Ηλία Καφούρου, kafouros@compupress.gr



Ο Steven Screech μας ξαναβάζει στη... σέντρα

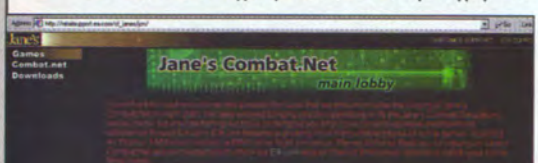
Είστε κάπως παλιοί στο χώρο των computer games; Εχουν περάσει από τα χέρια σας διάφοροι υπολογιστές (8-μπιτοι, 16-μπιτοι κ.λπ.) και ακόμα περισσότερα παιχνίδια; Χμ, ωραία ως εδώ. Μήπως, λοιπόν, το όνομα Kick Off 2 ξυπνάει μέσα σας, όχι το... τέρας που κρύβετε, αλλά ευχάριστες αναμνήσεις και μια δόση νοσταλγίας; Πρόκειται για αυτό το "ποδοσφαιράκι με ταχύτητα... flipper", που κυκλοφόρησε από την Anco το 1990 και συνέβαλλε σημαντικά στην καταστροφή πολλών joysticks και στην "αποξένωση" των παικτών. Βέβαια, η συνέχεια δεν ήταν ανάλογη (παρά τα όποια... add-ons κυκλοφόρησαν), ενώ και ο δημιουργός Dino Dini αποχώρησε από την εταιρεία. Μάλιστα δημιούργησε ένα νέο παιχνίδι, το Goal, το οποίο χαρακτηρίσθηκε από μερικούς ως το Kick Off 3 - κάτι όμως που διαψεύσθηκε πανηγυρικά από την ιστορία. Πώς είπατε, μετανιώσατε που "σκοτώσατε" την παλιά Amiga σας για 30 αργύρια; Εμ, αυτά τα λάθη είναι ανεπίτρεπτα. Τέλος πάντων, πιστεύω πως η παρούσα είδηση θα απαλύνει κάπως τον καημό σας: Αναβιώνει το Kick Off 2 στα PCs! Ναι, όσο απίστευτο και αν σας φαίνεται, είναι πέρα για πέρα αληθινό! Ο Steven Screech, λοιπόν, ένας εκ των βασικών συντελεστών του επιτυχημένου Kick Off 2, ετοιμάζει τη νέα version του παιχνιδιού, για το οποίο ακόμα δεν έχει αποφασιστεί ούτε η ακριβής ημερομηνία κυκλοφορίας ούτε το τελικό όνομά του. Προς το παρόν το όλο project ονομάζεται "Ultimate Kick Off". Πρόκειται για μία εμπλουτισμένη έκδοση του KO2, με καλύτερα γραφικά, ως προς τα χρώματα και στις φωτοσκιάσεις, και περισσότερες επιλογές.

Η βασική μορφή του θα θυμίζει αυτήν του προκατόχου του, ενώ και στον τομέα του gameplay δεν αναμένονται διαφοροποιήσεις. Αλλωστε το gameplay είναι αυτό που καθιέρωσε το Kick Off 2 ως το καλύτερο ποδοσφαιρικό παιχνίδι όλων των εποχών στη συνείδηση των παλαιότερων gamers.

Οσοι θέλετε να μάθετε περισσότερες λεπτομέρειες ή να καταθέσετε τη γνώμη σας, δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε το site http://www.kickoff2.cjb.net, όπου θα βρείτε τα πάντα επί του θέματος. Μην ξεχάσετε, φυσικά, να επισκεφθείτε τα fora, όπου μπορείτε να μάθετε πολλά "off the record" νέα και, φυσικά, θα μοιραστείτε τις σκέψεις σας με τους άλλους χρήστες, αλλά και τον ίδιο τον Steven Screech, ο οποίος έχει έντονη παρουσία εκεί. Ραντεβού στη... σέντρα.

Το Jane's Combat.net... προσγειώνεται

Ολα δείχνουν πως ένα σημαντικό κεφάλαιο στο χώρο του on-line gaming και δη των Flight Sims φτάνει στο τέλος του. Ο λόγος για το διαδικτυακό τόπο εικονικών αερομαχιών της Jane's, το γνωστό combat.net. Πρόσφατα, λοιπόν, αναρτήθηκε ένα μήνυμα στην κεντρική σελίδα, που ανέγραφε ότι το site, τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα αποτελεί παρελθόν! Πληροφορεί μάλιστα τους



virtual πιλότους πως δεν θα τους αφήσει ξεκρέμαστους, αλλά θα τους δώσει νέες... αρένες μέσω του EA.com (μην ξεχνάτε πως η Jane's είναι... παιδί της Electronic Arts), στις οποίες θα περιλαμβάνεται και μία γκάμα νέων παιχνιδιών, όπως το Air Warrior 3 Millennium Version.

Αν δεν το γνωρίζετε, πρόκειται για ένα on-line combat simulation, που λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.

Από την άλλη, όμως, το κλείσιμο του Jane's Combat.net θα αφήσει πολλούς και καλούς τίτλους (όπως τα F-15, Fleet Command, USAF κ.ά.) χωρίς διαδικτυακό "σπίτι". Φυσικά, επειδή πολλές φορές έχουμε δει ανάλογες κινήσεις να ματαιώνονται, θα πρέπει να περιμένουμε λιγάκι για να δούμε τι μέλλει γενέσθαι με το θέμα αυτό.

Ωρα να φωνάξετε... γιαχουουουου!

Ο λόγος είναι πολύ απλός: η ελληνική έκδοση του πασίγνωστου portal Yahoo! είναι γεγονός. Αν πληκτρολογήσετε στον browser σας την ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.yahoo.gr ή http://gr.yahoo.com θα μεταβείτε ευθύς αμέσως εκεί. Μπορείτε πλέον να γραφτείτε ως μέλος στο ελληνικό yahoo! και να χαρείτε τις υπηρεσίες που προσφέρει. Αυτές είναι οι ακόλουθες:

Yahoo!Mail: Μέσω αυτής της υπηρεσίας μπορείτε να στείλετε και να λάβετε e-mails από όλο τον κόσμο. Προσφέρει επίσης δωρεάν αποθήκευση των e-mails σας, μέχρι και 6MB, ενώ έχετε και άμεση ειδοποίηση για κάθε νέο μήνυμα που θα λαμβάνετε μέσω του Messenger (αναφέρεται παρακάτω).

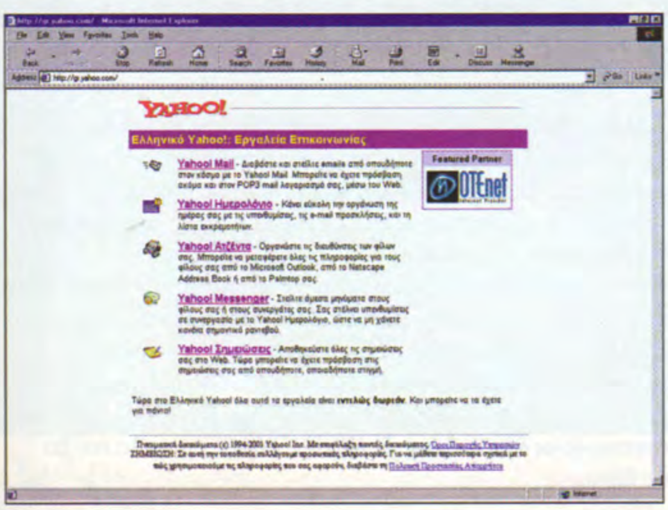
Yahoo! Ημερολόγιο: Αγαπητό μου ημερολόγιο... Πόσες φορές δεν έχετε κρυφοκοιτάξει το ημερολόγιο της μικρής αδερφής σας ή κάποιας φίλης σας; Την αλήθεια θέλω! Μάλιστα! Τώρα, λοιπόν, μπορείτε να έχετε το δικό σας ημερολόγιο, όχι βέβαια για να γράφετε νερόβραστα πράγματα, αλλά για να σημειώνετε τα ραντεβού και τις υποχρεώσεις σας. Να είστε βέβαιοι πως η υπηρεσία θα σας ειδοποιεί την κατάλληλη στιγμή.

Yahoo! Ατζέντα: Εδώ θα καταχωρίζετε τις διευθύνσεις, τα τηλέφωνα και τα e-mails των φίλων σας, έτσι ώστε να τα έχετε εύκαιρα οποιαδήποτε στιγμή.

Yahoo! Messanger: Από εδώ θα στέλνετε και θα λαμβάνετε άμεσα μηνύματα από τους φίλους σας, ενώ συνεργάζεται με τις πρώτες δύο υπηρεσίες για να σας ειδοποιεί για οτιδήποτε σημαντικό έχετε σημειώσει.

Yahoo! Σημειώσεις: Εδώ θα καταχωρίζετε απλώς τις σκέψεις και τις σημειώσεις σας. Αργότερα η πρόσβαση σε αυτές είναι εύκολη και άμεση, όπου και αν βρίσκεστε.

Η διαδικασία εγγραφής, για την οποία έκανα λόγο παραπάνω, είναι απλή και απαιτεί από μέρους σας τη συμπλήρωση κάποιων στοιχείων. Αρχικά, λοιπόν, θα δώσετε το επιθυμητό ID και password. Καλού-κακού σημειώστε τα κάπου, γιατί άνθρωποι είστε (και ξεχνάτε!). Εν συνεχεία θα ορίσετε κάποια "ερώτηση ασφαλείας" μαζί με τη σχετική απάντηση. Η επιλογή αυτή ενεργοποιείται σε περιπτώσεις ανάγκης. Τέλος, θα πρέπει να συμπληρώσετε και τα "κλασικά" πλέον προσωπικά στοιχεία σας. Δεν νομίζω πως πρόκειται για δύσκολη διαδικασία.



Top ten

Αποτελέσματα αναγνωστών

#		Τίτλος	Εταιρία	Κατηγορία	Αστέρια
1.	-	BALDUR'S GATE 2 (1)	(BIOWARE)	RPG	★★★★★★
2.	-	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (2)	(LUCASARTS)	ADVENTURE	★★★★
3.	-	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS (3)	(MICROSOFT)	STRATEGY	★★★★★★★
4.	↗	DIABLO 2 (5)	(BLIZZARD)	RPG	★★★★★★★
5.	↘	GRAND PRIX 3 (4)	(MICROPROSE)	SIMULATION	★★★★★★★
6.	-	FIFA 2001 (6)	(EA SPORTS)	SIMULATION	★★★★
7.	-	CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01 (7)	(SPORTS INTERACTIVE)	SIMULATION	★★★★
8.	↗	THE LONGEST JOURNEY (9)	(FUNCOM)	ADVENTURE	★★★★★★★
9.	↘	HALF-LIFE (8)	(SIERRA)	ACTION	★★★★★★★★
10.	-	THE SIMS (10)	(MAXIS)	SIMULATION	★★★★★★★

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

↗ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.

↘ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.

- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Τα 5 καλύτερα games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1. (1) BALDUR'S GATE 2
2. (2) ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
3. (3) DIABLO 2
4. (4) THE LONGEST JOURNEY
5. (5) ULTIMA IX: ASCENSION

ACTION

1. (1) HALF-LIFE
2. (2) QUAKE III ARENA
3. (4) SOLDIER OF FORTUNE
4. (3) METAL GEAR SOLID
5. (-) DEUS EX

SIMULATION

1. (1) GRAND PRIX 3
2. (2) FIFA 2001
3. (3) CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01
4. (4) THE SIMS
5. (5) COLIN McRAE 2.0

STRATEGY

1. (1) AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
2. (2) STARCRAFT/BROOD WAR
3. (3) SHOGUN: TOTAL WAR
4. (5) COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY
5. (4) CIVILIZATION: CALL TO POWER

Top 5 καταστήματος

1. Stunt GP
2. Cossacks: European Wars
3. Black and White
4. European Superleague
5. Summoner

Αυτό το μήνα το Computer Games Club ήταν το μόνο κατάστημα που συνεργάστηκε μαζί μας για την κατάρτιση αυτού του Top Ten.

flash

Οι πιο παλιοί από εσάς σίγουρα θα γνωρίζετε τον Spider-Man, το θρυλικό άνθρωπο-αράχνη. Τώρα, λοιπόν, για πρώτη φορά στα χρονικά, ο δημοφιλής ήρωας θα μεταφερθεί στις οθόνες των PCs μας. Ασφαλώς όλες οι γνωστές κινήσεις του "αραχνάνθρωπου" θα είναι διαθέσιμες στον παίκτη και η δράση θα εκτυλίσσεται σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον. Στο διάβα μας θα συναντήσουμε πολλούς και δυνατούς εχθρούς, οι οποίοι έχουν σκοπό να βγάλουν το φίλο μας από τη μέση. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει προς το τέλος του χρόνου, υπό την αιγίδα της Activision. Φυσικά, μόλις μάθουμε περισσότερα, θα σας πληροφορήσουμε μέσω της παρούσας στήλης.

Πώς θα σας φαινόταν αν ξαφνικά βλέπατε τα μέλη του δημοφιλούς συγκροτήματος U2 να μάχονται τους κακούς εαυτούς τους; Όσο και αν σας παραξενεύει μια τέτοια εκδοχή, να είστε βέβαιοι πως θα τη δείτε σύντομα. Πρόκειται ασφαλώς για το νέο videoclip του πολύ καλού ιρλανδικού συγκροτήματος, το οποίο σχετίζεται με την επερχόμενη ταινία "Tomb Raider". Η Angelina Jolie, η οποία ως γνωστόν θα υποδυθεί τη Lara, θα είναι η αιτία της διαμάχης; Ε, ποιος της είπε να φοράει κολλητά... σορτσάκια;

Το πιο μουσικό κινητό



Αναμφισβήτητα το νέο κινητό τηλέφωνο SL45 της Siemens δίνει νέα διάσταση στην επικοινωνία και την ψυχαγωγία. Πρόκειται για ένα μοντέλο που ενσωματώνει την τεχνολογία dual band και προσφέρει πολλές καινοτομίες. Τι είναι όμως αυτό που το κάνει πράγματι να ξεχωρίζει; Μα τι άλλο, από την ύπαρξη ενός MP3 player και 32MB μνήμης. Με αυτόν τον τρόπο ο χρήστης μπορεί να μεταφέρει πολλά δεδομένα από τον υπολογιστή του στο κινητό του. Το βάρος του ανέρχεται στα 88 γραμμάρια και ο όγκος του καταλαμβάνει 69 κ.ε.

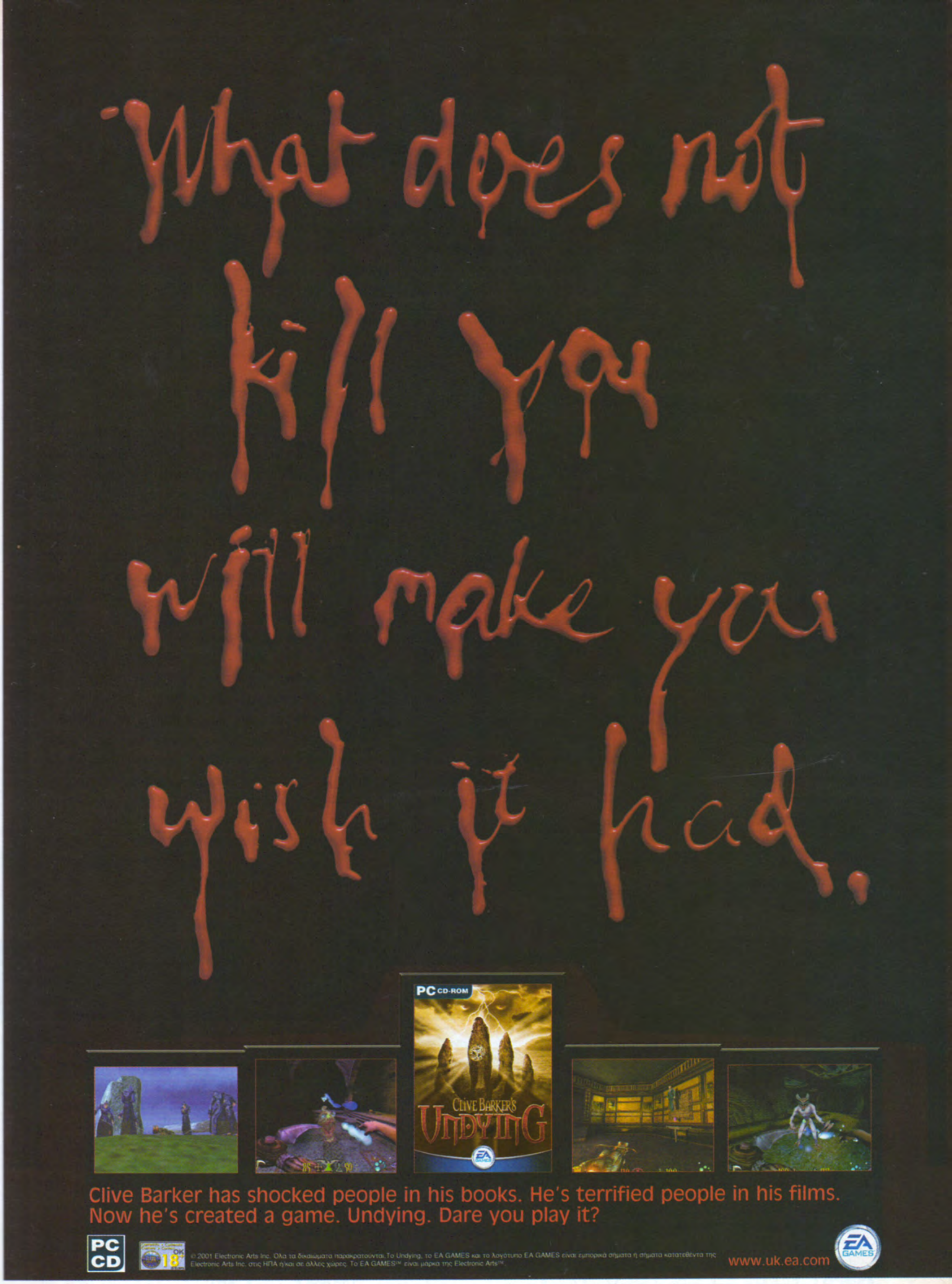
Παρέχει δυνατότητα αποθήκευσης 35-40 λεπτών μουσικής (πάντα βέβαια σε μορφή MP3). Με τη βοήθεια του συνοδευτικού software μπορείτε εύκολα και γρήγορα να προσθέσετε τα τραγούδια που θέλετε, με τη γνωστή μέθοδο drag'n' drop. Η δε ποιότητα αναπαραγωγής είναι εφάμιλλη αυτής ενός μουσικού CD - εξαρτάται βέβαια και από την ποιότητα του αρχείου που επιλέξατε. Φυσικά, συνοδεύεται και από ένα ζευγάρι ειδικά ακουστικά (push to talk), με τα οποία μπορείτε να ακούτε παντού την αγαπημένη σας μουσική. Η ιδιότητα που τα κάνει και ξεχωρίζουν, είναι το ότι δέχονται φωνητικές εντολές. Επίσης διαθέτει και ψηφιακό σύστημα ηχογράφησης, που δίνει τη δυνατότητα αποθήκευσης 20 λεπτών ομιλίας ή voice memo (φωνητικές σημειώσεις), συνολικής διάρκειας 5 ωρών. Οι δυνατότητές του, όμως, δεν σταματούν εδώ, αφού μπορεί να δεχθεί και Multimedia card, χωρητικότητας έως και 128MB! Επιπλέον έχει άψογο συγχρονισμό λειτουργίας με το Microsoft Outlook, ενώ λόγω της μεγάλης χωρητικότητάς του μπορούμε να αποθηκεύσουμε (και φυσικά να μεταφέρουμε) αρχεία του Word, του Excel ή του Powerpoint. Not bad, eh? Τι θα λέγατε να δούμε σε μια λίστα συγκεντρωμένες όλες τις δυνατότητες του νέου κινητού; Ιδού, λοιπόν:



- WAP 1.1 browser και ενσωματωμένο fax/modem
- Οθόνη υψηλής ευκρίνειας, 7 γραμμών (16 χαρακτήρες έκαστη), με φωτισμό τύπου Amber
- Δυνατότητα αποθήκευσης 100 γραπτών μηνυμάτων και 500 επαφών (contacts), στις οποίες περιλαμβάνονται μέχρι και 14 επιμέρους πεδία (όνομα, τηλέφωνο, κινητό, fax κ.λπ.)
- Φωνητική κλήση, 20 καταχωρίσεων
- 240 λεπτά χρόνο ομιλίας ή έως και 170 ώρες χρόνο αναμονής
- Αποστολή και λήψη εικονομηνυμάτων
- 7 παιχνίδια
- Σύνθεση μελωδίας
- Ημερολόγιο
- Αριθμομηχανή και μετατροπέας συναλλάγματος
- Χρονόμετρο
- Ψήσιμο καφέ (εντάξει, πλάκα κάνω!)

Βλέπουμε, λοιπόν, πως το νέο κινητό της Siemens τα έχει όλα και... συμφέρει! Αν και το τελευταίο δεν ισχύει απόλυτα αυτή τη στιγμή, από οικονομικής και μόνο απόψεως. Για δοκιμάστε να το πάρετε και θα μου πείτε! Αλλά πού θα πάει; Θα πέσει κάποτε η τιμή του. Άλλωστε όλα τα νέα μοντέλα κινητών στην αρχή είναι απλησίαστα για το μέσο χρήστη, αλλά έπειτα από περίπου έναν χρόνο (μπορεί και λιγότερο) δίνονται δωρεάν, με δώρο ένα... καρτοκινητό.

Πάντως, γεγονός είναι πως η γερμανική εταιρεία, με το νέο δημιούργημά της, ανοίγει νέους ορίζοντες στο χώρο. Είμαι βέβαιος πως και οι υπόλοιπες μεγάλες εταιρείες του χώρου (Nokia, Ericsson κ.λπ.) δεν θα μείνουν με σταυρωμένα τα χέρια, αλλά θα βγάλουν νέα μοντέλα με τις ίδιες - και πιθανότατα περισσότερες δυνατότητες. Η μόνη ένστασή μου αφορά στο ότι τα κινητά τηλέφωνα έχουν αρχίσει λίγο και χάνουν τον αρχικό προορισμό τους και μετατρέπονται σε άκρως καταναλωτικά προϊόντα. Ας μην ξεχνάμε πως η ουσιαστική χρήση τους είναι η τηλεφωνική επικοινωνία σε ώρα ανάγκης. Σε λίγο θα δούμε και μοντέλα που θα φτιάχνουν καφέ ή θα βγάζουν το σκύλο βόλτα!


What does not kill you will make you wish it had.
PC CD-ROM
Clive Barker's Undying
Clive Barker has shocked people in his books. He's terrified people in his films.
Now he's created a game. Undying. Dare you play it?
PC CD
18+
© 2001 Electronic Arts Inc. Όλα τα δικαιώματα παρακρατούνται. Το Undying, το EA GAMES και το λογότυπο EA GAMES είναι εμπορικά σήματα ή σήματα κατατεθέντα της Electronic Arts Inc. στις ΗΠΑ ή/και σε άλλες χώρες. Το EA GAMES™ είναι μάρκα της Electronic Arts™.
www.uk.ea.com
EA GAMES

Shogun: Total War The Mongol Invasion

Άλλο ένα παιχνίδι στρατηγικής, που μας μεταφέρει στη μεσαιωνική Ιαπωνία. Σύμφωνα λοιπόν με το νέο σενάριό του, η χώρα δέχεται επίθεση από τις ορδές των Μογγόλων! Εσείς τώρα μπορείτε να αναλάβετε είτε την υπεράσπιση της χώρας του ανατέλλοντος ηλίου και να αποκρούσετε τις ορδές των βαρβάρων είτε να "ενταχθείτε" σε αυτές, έχοντας ως απώτερο σκοπό σας την κατάληψη της Ιαπωνίας. Ασφαλώς η δεύτερη επιλογή προσφέρει νέες διαστάσεις στον τομέα του gameplay. Στην προσπάθεια της EA να τονώσει το ενδιαφέρον όσων έχουν... εντρυφήσει στο Shogun, συμπεριέλαβε πολλές καινοτομίες τόσο στον τομέα του gameplay όσο και στον αριθμό και το είδος των μονάδων. Τα βασικότερα εκ των νέων περιεχομένων του παιχνιδιού είναι τα κάτωθι:



Επιδρομή των μογγολικών ορδών: Δείτε (και ζήστε από... κοντά) την εισβολή του Ghengis Khan στην Ιαπωνία. Η μεγαλύτερη απειλή που αντιμετώπισαν ποτέ οι Samurai.

Νέα strategy maps σενάρια: Τα νέα σενάρια σας τοποθετούν στην "καρδιά" των μαχών. Επιτρέπουν σε όσους το επιθυμούν να μπουν κατευθείαν στο "ψητό" (λέγε με δράση), χωρίς να χρειαστεί να εξελίξουν το τεχνολογικό δέντρο τους.

Νέες μάχιμες μονάδες: Στο παιχνίδι έχουν προστεθεί 10 ολόφρεσκες units, μεταξύ των οποίων οι Kensai, Battlefield Ninja, Korean Auxillery Iffantry και το τρομερό ιππικό των Μογγόλων.

Καινούρια κτίρια και region updates: Μπορείτε πλέον να αυξήσετε την πειθαρχία και την αντοχή του στρατού σας. Ή ακόμα και να στείλετε τους στρατηγούς σας... σχολείο (ναι, δεν κάνω πλάκα, το σχετικό κτίριο λέγεται Strategy School!) για να βελτιώσουν την πολεμική σκέψη τους.

Νέα FMV και artwork: Εξασφαλίζει καλύτερο animation και κάνει το παιχνίδι πιο "καλλιτεχνικό".

Νέα είδη χαρτών: Περισσότερα εδάφη σάς περιμένουν να τα κυριεύσετε. Πιο αναλυτικά τώρα, από τα νέα στοιχεία που θα ενσωματώνονται ξεχωρίζουν οι νέοι χάρτες για multiplayer (μέσω των οποίων θα μπορούν να συμμετάσχουν 2-7 παίκτες μέσω LAN ή Internet), οι Map & Scenario Editors, οι πολλαπλοί τρόποι νίκης και τα διαφορετικά είδη παιχνιδιού, οι περισσότερες επιλογές στο gameplay και στη στρατηγική ανάπτυξη, ο έλεγχος των ενισχύσεων (reinforcements), η δυνατότητα για αναβάθμιση των μονάδων κ.ά. Για τους λάτρεις των προκλήσεων, να μην παραλείψω να αναφέρω την επιλογή "Campaigns of the three Unifiers", όπου θα έχετε την ευκαιρία να πολεμήσετε ενάντια στους ισχυρότερους Ιάπωνες φεουδάρχες. Πληροφοριακά πρόκειται για τους Oda Nobunaga, Toyotomi (ουδεμία σχέση με τα γνωστά κλιματιστικά) Hideyoshi και Tokygawa Leyasu. Μόνο ο... Yiata Μπαζα και ο... Nashoushiro Tokashoni λείπουν! Χεχεχε, τι κακός που είμαι! Από την άλλη, όμως, αναρωτιέμαι πώς θα τους φαίνονται τα δικά μας επώνυμα. Χμ, για να τους βάλουμε να πούνε Ilias Kafouros, Yiannis Kaloskampis, Odysseas Kourafalos, Manolis Fournistakis ή Stathis Lambropoulos. Προβλέπω κράμπες στη... γλώσσα! Τους τρεις προαναφερόμενους φεουδάρχες θα αντιμετωπίσετε μέσα από τρεις ξεχωριστές campaigns, η καθεμία από τις οποίες θα περιλαμβάνει 6 επιμέρους μάχες. Μάνι μάνι δηλαδή στο σύνολό της η campaign αυτή περιέχει 18 μάχες. Όχι και άσχημα...

Φυσικά, έχουν επέλθει βελτιώσεις και σε κάποιους τομείς της βασικής έκδοσης του Shogun, καθώς σχεδόν κανένας τομέας (γραφικά, interface, AI των αντιπάλων, διπλωματία, σύστημα μαχών κ.λπ.) δεν θα είναι όπως τον ξέρουμε.

Οθόνη για... χάδια!

Και όμως, δεν πρόκειται για μια νέα touchscreen, όπως πολλοί θα βιαστήκατε να συμπεράνετε, αλλά για ένα περιφερειακό που μετατρέπει μία κοινή flat οθόνη σε οθόνη αφής. Προτού όμως αρχίσετε να κοιτάτε με... περίεργο ύφος την οθόνη σας, να σας πληροφορήσω πως το παρόν προϊόν απευθύνεται μόνο στους κατόχους των μοντέλων 150 B και 150 P Flat Pannel Monitors της Philips.



Ο λόγος για το Microtouch "Clip-on" Touchscreen Kit, το οποίο αντικαθιστά το μπροστινό πλαστικό πλαίσιο (bezel) των μοντέλων που σας προανέφερα και τα μετατρέπει σε χρόνο... dt σε touchscreens. Φυσικά, χωρίς καμία αύξηση του όγκου της οθόνης. Η διαδικασία εγκατάστασης είναι πολύ απλή και δεν αναμένεται να δυσκολέψει όσους επιχειρήσουν αυτήν την αναβάθμιση. Πρέπει να αφαιρεθεί το υπάρχον μπροστινό τμήμα της οθόνης, να μπει το "Clip-On" και, τέλος, να συνδεθεί ο ενσωματωμένος controller, ώστε να γίνει και η εγκατάσταση του σχετικού software. Ο controller για τον οποίο μόλις διαβάσατε είναι πολύ μικρός σε μέγεθος - τόσο που να χωράει να "κρυφτεί" στο εσωτερικό πλαίσιο του kit. Το kit χρησιμοποιεί στην οθόνη αφής το μοντέλο Cleartek 3000, το οποίο διακρίνεται για την ανθεκτικότητά του, ενώ διαθέτει και αντιβακτηριακό σύστημα προστασίας. Η δε ταχύτητα απόκρισής του ανέρχεται στα 3 κλάσματα δευτερολέπτου. Τέλος, συνοδεύεται από 5ετή εγγύηση και η προτεινόμενη τιμή (λιανικής) του ανέρχεται στις 180.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ.

Expansion Pack για το Red Alert 2

Το παρόν Mission Disk θα είναι το μεγαλύτερο που κυκλοφόρησε ποτέ η Westwood και θα προσθέτει νέες συμμαχικές και σοβιετικές μονάδες (units), νέες single player campaigns, καινούρια στοιχεία στον τομέα του multiplayer, νέες αποστολές συνεργασίας, μία ώρα από κινηματογραφημένα ιστορικά sequences και μία νέα παράταξη: έναν στρατό, του οποίου ηγείται ο psychic πολεμιστής, ο Yuri. Για όσους δεν έχουν βιώσει πρόσωπα και καταστάσεις από το RA2, ο Yuri ήταν μία ελεγχόμενη μονάδα των Σοβιετικών. Εδώ, λοιπόν, αποσπάται από την παράταξη όπου άνηκε και δημιουργεί τον δικό του στρατό. Σκοπός του είναι να κυριαρχήσει στον κόσμο μέσω της psychic technology. Εσείς, ως παίκτες, θα πραγματοποιήσετε ένα ταξίδι στο χρόνο, προκειμένου να αποτρέψετε τον Yuri από την πραγμάτωση των σχεδίων του. Πριν να τελειώσω την αναφορά για το expansion pack του RA2, σας παραθέτω τα βασικά χαρακτηριστικά του:





- **3 παρατάξεις:** Οι δύο προϋπάρχουσες με την προσθήκη του στρατού του Yuri.
- **14 νέες solo campaign αποστολές:** Μέσα από αυτές, είτε με τους Συμμάχους είτε με τους Σοβιετικούς, θα αντιμετωπίσετε τη νέα απειλή.
- **10 νέες αποστολές συνεργασίας:** Για να πολεμήσετε μέσω LAN ή Internet, παρέα με κάποιον φίλο σας.
- **Νέες μονάδες και τεχνολογικά κτίρια:** Πιο συγκεκριμένα, θα περιλαμβάνει 30 νέες μονάδες, οχήματα και κτίρια, προσφέροντας στους "παλαιούς" παίκτες νέες στρατηγικές προκλήσεις.
- **Εξωτικές τοποθεσίες:** Θα πολεμήσετε σε πολλές νέες πόλεις, όπως οι San Francisco, Sydney, Hollywood, Seattle, London, Cairo, Transylvania, μέχρι και στο φεγγάρι!

Soldier of Fortune, μέρος 2ο





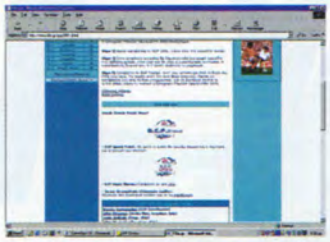
Αλήθεια, θυμάστε το Soldier of Fortune, αυτό το πολύ καλό FPS, το οποίο όμως δεν έτυχε μεγάλης προβολής; Φυσικά, αυτό επ' ουδενί δεν μειώνει την αξία του ως τίτλου, αφού πιστεύω πως είναι από τα καλύτερα και πιο ρεαλιστικά παιχνίδια του είδους. Πρόσφατα, λοιπόν, η Activision ανακοίνωσε πως ετοιμάζει τη συνέχειά του. Το Soldier of Fortune 2 θα είναι εφοδιασμένο με τη μηχανή γραφικών του Quake III Arena. Και πάλι ο κεντρικός πρωταγωνιστής θα είναι ο σκληροτράχηλος John Mullins, ο οποίος είναι πλέον βασικός σύμβουλος της κορυφαίας αντιτρομοκρατικής ομάδας The Shop (τρέχα γύρευε, γιατί λέγεται έτσι!). Οι αποστολές που θα κληθείτε να φέρετε εις πέρας θα περιλαμβάνουν από διάσωση ομήρων, μέχρι τη συλλογή ζωτικής σημασίας πληροφοριών. Οι δε χάρτες θα έχουν τέτοιο μέγεθος που θα επιτρέπει την ανάπτυξη πολλαπλών στρατηγικών. Έτσι, μπορείτε να επιλέξετε είτε την κλασική μέθοδο... "Γιούρια" ή να χρησιμοποιήσετε "αόρατα" όπλα για μία πιο επιδέξια προσέγγιση του στόχου. Ακόμη θα υπάρχουν έντονες απεικονίσεις των ζημιών, ακριβείς αναπαραστάσεις των όπλων και αποστολές σε πολλές περιοχές του κόσμου (κάτι που συνέβαινε και στο 1 SOF), όπως η Πράγα, η Κολομβία και το Χονγκ Κονγκ.

Τα περιβάλλοντα θα είναι σχεδιασμένα με τη βοήθεια της Quake II engine, ενώ η νέα τεχνολογία GHOUL II θα επιτρέπει άκρως ρεαλιστικές κινήσεις των χαρακτήρων και εντυπωσιακό modeling των ζημιών. Επιπλέον θα υπάρχει μία νέα terrain engine, που θα επιτρέπει στους παίκτες να χειριστούν ή και να πολεμήσουν ενάντια σε οχήματα και ελικόπτερα.

Το patch του Greek-Tournaments

Το πολυαναμενόμενο patch για το FIFA 2001 από το Greek-Tournaments.com είναι πλέον γεγονός! Επειτα από μεγάλο διάστημα αναμονής όσοι κάνετε μία επίσκεψη στο σχετικό site ή στο www.fifa.gr θα μπορέσετε να αλλάξετε ριζικά την εμφάνιση (αλλά και την... άνεση) του αγαπημένου σας παιχνιδιού. Οσοι δεν διαθέτετε πρόσβαση στο Internet ή θεωρείτε πως τα περίπου 18MB του αρχείου είναι... βαριά για εσάς, μην ανησυχείτε! Θα βρείτε το αρχείο στο συνοδευτικό CD-ROM του "PC Master" (στο directory extras). Να είστε βέβαιοι πως οι βελτιώσεις που θα δείτε είναι πολλές και άκρως ενδιαφέρουσες.

Το ελληνικό πρωτάθλημα, καταρχήν, αλλάζει παντελώς όψη, μια και προστίθενται 32bit εμφανίσεις για όλες τις ομάδες. Φυσικά, μαζί με τις εμφανίσεις θα έρθουν και τα σήματα των ομάδων. Οι σημαίες που κρατούν οι θεατές έχουν αλλάξει, ενώ και οι διαφημιστικές πινακίδες των γηπέδων θα είναι αυτές που βλέπουμε στα γήπεδα της Εθνικής κατηγορίας. Ακόμα, οι εμφανίσεις των διαιτητών έχουν... εξελληνιστεί, τα MAT κάνουν την εμφάνισή τους, τα ονόματα και οι σημαίες των ομάδων έχουν διορθωθεί, υπάρχουν ελληνικοί πίνακες σκορ, η μπάλα Mitre Ultimax και 3D badges στα μενού. Και αυτά μόνον όσον αφορά στο πρωτάθλημα της χώρας μας (το οποίο, παρεμπιπτόντως, κατακτήσαμε για 5η σερί χρονιά. Αντε και του χρόνου!).





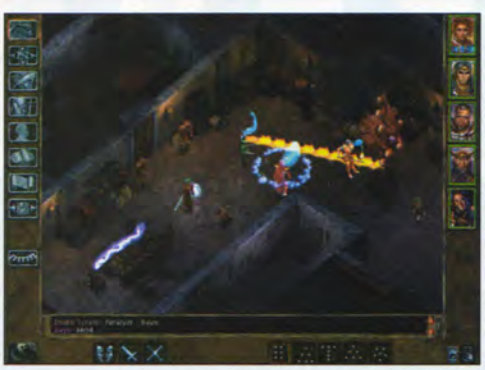


Εκτός αυτών, όμως, έχει προστεθεί και το κυπριακό πρωτάθλημα, ενώ όσον αφορά στις ομάδες του εξωτερικού, έχουν διορθωθεί τα rosters τους. Επίσης, οι ευρωπαϊκές διοργανώσεις έχουν ανανεωθεί, ενώ έχουν αλλάξει τα μενού και έχουν προστεθεί άλλες 53(!) ευρωπαϊκές ομάδες στο section, Rest of Europe! Είπατε τίποτα; Σίγουρα αξίζει ένα μεγάλο μπράβο στην ομάδα του GSP για την πολύ καλή δουλειά που έκαναν.

Οσοι διαθέτετε πρόσβαση στο Internet, θα σας συμβούλευα να μην εφησυχάσετε με την παρουσία του patch στο CD που έχετε μπροστά σας. Καλό θα είναι να επισκέπτεστε -και μάλιστα συχνά- τα sites, μια και κάθε τόσο οι υπεύθυνοί τους μας επιφυλάσσουν ευχάριστες εκπλήξεις. Μεταξύ άλλων αυτή την περίοδο κυκλοφορούν αρχεία ήχου για τις αγαπημένες σας ομάδες, ένα ειδικό patch που μεταφέρει την ηχητική ατμόσφαιρα των ελληνικών γηπέδων (κυριολεκτικά!) κ.λπ.

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Αν για τους δύο προηγούμενους τίτλους τα λόγια ήταν λίγα, εδώ μάλλον περισσεύουν, αφού μιλάμε ίσως για το καλύτερο παιχνίδι του είδους. Αλήθεια, πόσοι από εσάς δεν έχουν περάσει... τετραψήφιο αριθμό ωρών μαζί του; Αν θυμάστε, το BG2 περιέχει περί τις 200 ώρες "καθαρού" gameplay. Σίγουρα όσοι διαβάσετε το δεύτερο μέρος της λύσης του (θα τη βρείτε στο παρόν τεύχος), σύντομα θα το τελειώσετε, και μετά τι θα κάνετε; Γι' αυτό, λοιπόν, η Interplay προχώρησε στη δημιουργία του Throne of Bhaal.



Η ιστορία του προαναφερόμενου expansion pack ξεκινάει από το σημείο όπου τελειώνει αυτή του BG 2. Αν και στην ουσία ένα μέρος του (ένα dungeon με την ονομασία Watcher's Keep) θα είναι προσβάσιμο ακόμα και αν δεν έχετε ολοκληρώσει το κυρίως quest του Baldur's Gate 2. Συνολικά το Throne of Bhaal θα προσθέτει 40 επιπλέον ώρες gameplay. Φυσικά, θα μπορείτε να μεταφέρετε τους χαρακτήρες που με τόσο κόπο δημιουργήσατε στο BG 2. Αν όμως θέλετε, μπορείτε να φτιάξετε έναν νέο, μια και ξεκινάτε με 2.000.000 XP τα οποία αντιστοιχούν σε χαρακτήρες 14ου ή 15ου level. Οι χαρακτήρες σας θα μπορούν να φτάνουν μέχρι level 80, χάρη στη δυνατότητα για συλλογή 8.000.000 XP. Με αυτόν τον τρόπο το Throne of Bhaal αποτελεί μία δραματική επέκταση για τους φίλους του Baldur's Gate 2. Οι δε περιοχές τις οποίες θα κληθείτε να επισκεφθείτε, ξεπερνούν τις 70 και είναι γεμάτες από μπουντρούμια. Φαίνεται, λοιπόν, πως και οι τρεις παραγωγές διατηρούν αναλλοίωτα τα βασικά στοιχεία που οδήγησαν την καθεμία από αυτές στην επιτυχία (πώς λέμε έκαστος στο είδος του), προσθέτοντας όμως αρκετές καινοτομίες, ικανές να τραβήξουν την προσοχή τόσο των παλιών όσο και των νέων παικτών. Προβλέπω αρκετή σύγχυση ως προς την επιλογή των τίτλων που θα αγοράσουμε, μια και κατά την προσφιλή συνήθεια των εταιρειών, θα κυκλοφορήσουν όλοι μαζί!


ΣΥΝΤΟΜΑ... ...ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ
STEEL SOLDIERS
www.zsteelsoldiers.com
© The Bitmap Brothers 2001. Exclusively Licensed to EON Digital Entertainment.
© 2001 EON Digital Entertainment. All Rights Reserved.
EON DIGITAL ENTERTAINMENT
www.eon-digital.com
The BITMAP BROTHERS
Z GAMES
PC CD
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:
DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A.
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: (01) 9480 000 • Fax: (01) 9427 710 • www.despecmulti.gr
ΓΡΑΦΕΙΟ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ
ΑΝΑΞΙΜΑΝΔΡΟΥ 49-51, 542 50 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • Τηλ.: 031-330292 • HOTLINE: 0801-16801
Despec MULTIMEDIA systems

του Derek dela Fuente

ANNO 1503
(Sunflower/Infogrames)
Συνδυασμός real time strategy και political simulation



Μετά τη μαζική επιτυχία του Anno 1602, από την άγνωστη έως τότε γερμανική εταιρεία Sunflower και τη συνεργασία με την Infogrames, ο Αυστριακός developer Max Design, επιστρέφει και πάλι πίσω στο χρόνο και μας παρουσιάζει έναν ακόμη συνδυασμό στρατηγικής πραγματικού χρόνου και political simulation. Και το όνομα αυτού, Anno 1503.

Και πάλι, ο παίκτης θα πρέπει να ανταποκριθεί με επιτυχία σε 5 διαφορετικές προκλήσεις. Στην ικανοποίηση των αναγκών του πληθυσμού, στην εξερεύνηση νέων περιοχών για αποίκιση, στην οικιστική ανάπτυξη της χώρας, στην ανάπτυξη διπλωματικών σχέσεων με τα γειτονικά κράτη και, τέλος, στην αποτελεσματική προστασία των εδαφών από επίδοξους εισβολείς.

Στημένο χρονολογικά το 16ο αιώνα, στην αρχή δηλαδή της εποχής των εξερευνήσεων, το παιχνίδι εντοπίζει τη δράση σε δύο κυρίως τομείς: στην ανακάλυψη νέων τόπων και στην προστασία τους, καθώς και στη θωράκιση των μητροπόλεων με οχυρωματικά έργα. Σε πολλά σημεία του παιχνιδιού, μάλιστα, θα χρειαστεί να κτίσετε υπερβολικά πολλούς πύργους και πύλες για τις πόλεις που βρίσκονται σε στρατηγικές θέσεις. Το παιχνίδι αποτελεί σίγουρα κάτι παραπάνω από sequel του Anno 1602, κάτι που φαίνεται από την επέκταση των δυνατοτήτων του παίκτη. Οπως σημείωσε και ο βοηθός του Max Design, Wilfried Reiter, "σημαντικό ήταν να δώσουμε το αίσθημα της ρεαλιστικής εξέλιξης. Επρεπε, δηλαδή, ο παίκτης να ρυθμίζει τις κινήσεις του με βάση όσο το δυνατόν περισσότερους παράγοντες και οι χαρακτήρες του παιχνιδιού να αλληλεπιδρούν με οτιδήποτε συνέβαινε γύρω τους". Ετσι, η playarea δεκαπλασιάστηκε σε σχέση με το προηγούμενο Anno, ενώ το τρισδιάστατο terrain του παιχνιδιού εντυπωσιάζει παίρνοντας ζωή από την ολοκαίνουρια 3D engine της Sunflower. Φυσικά, έχουν προστεθεί και νέες παράμετροι στην απόδοση του παίκτη, όπως οι κλιματολογικές συνθήκες και η μορφολογία των εδαφών.

Το παιχνίδι αποτελεί σίγουρα κάτι παραπάνω από sequel του Anno 1602.



Σε ένα παιχνίδι βασισμένο σε θάλασσα και ξηρά, εκπλήσσει η λεπτομέρεια σχεδιασμού των κτιρίων, που πλέον δεν έχουν όλα το ίδιο σχήμα, αλλά εναρμονίζονται συνολικά ανάλογα με την περιοχή που βρίσκονται. Οι περιοχές που συμπεριλαμβάνονται είναι ομολογουμένως πολλές, σε αντίθεση με τον πρόγονο Anno 1602. Ακόμη και οι ανθρώπινες φιγούρες είναι πολύ προσεκτικά σχεδιασμένες ώστε να αντιπροσωπεύουν την καταγωγή και την κοινωνική τάξη καθενός, ενώ τα πρόσωπα καθρεφτίζουν την ικανοποίηση ή όχι των πολιτών. Πολλές είναι και οι φιγούρες ζώων που εμφανίζονται στο παιχνίδι, με κυριότερες των ζώων που ζουν σε αγροκτήματα. Οπως εξήγησε η Claudia Gerhardter, γραφίστρια της Sunflower, "ήταν σημαντικό ακόμη και η κίνηση των ζώων να είναι φυσική, όχι τόσο για τις αγελάδες και τις κότες των αγροκτημάτων όσο για τα άγρια ζώα που πολλές φορές θα κληθεί να αντιμετωπίσει ο παίκτης". Εχουμε, λοιπόν, καλύτερα γραφικά, μεγαλύτερες τοποθεσίες, μεγαλύτερη διάρκεια, όλα όσα συνθέτουν την ουσιαστική βελτίωση ενός τίτλου από τον αρχικό στο sequel.

Σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι παίζει η ανάπτυξη της ναυτιλίας. Εμφανίζονται, λοιπόν, δύο βασικοί τύποι πλοίων: Τα πολεμικά και τα φορτηγά. Τα πολεμικά πλοία είναι ταχύτατα, αλλά δεν έχουν μεγάλο μέγεθος και σχεδόν στερούνται αποθηκευτικών δυνατοτήτων, ενώ το ακριβώς αντίθετο ισχύει για τα εμπορικά πλοία. Αυτό που πρέπει να προσέχει κανείς είναι η συντήρηση των πλοίων, η οποία βελτιώνεται με την πάροδο του παιχνιδιού ανάλογα με τις επιδόσεις των ναυτικών στις μάχες και στο εμπόριο.

Τέλος, αξίζει να αναφερθούμε στο σύστημα διεξαγωγής των μαχών. Τα σημαντικότερα στοιχεία, που το καθιστούν και ιδιαίτερα πολύπλοκο, είναι δύο: Η ποιότητα των οχυρώσεων μίας πόλης επηρεάζει το πόσο γρήγορα γίνεται αντιληπτός ο εχθρός και τα τείχη της δεν αποτελούν το τελευταίο σημείο αντίστασης, αλλά υπάρχουν ακόμη και οδομαχίες ή μάχες γύρω από τους πύργους των αρχόντων της περιοχής. Επιπλέον, η στρατηγική είναι απόλυτα ελεύθερη επιλογή του παίκτη. Τοποθετείτε, δηλαδή, το στρατό σας, όπως και όπου θέλετε.

Σε γενικές γραμμές, το Anno 1503 είναι πολύ ενδιαφέρων τίτλος που συνδυάζει επιτυχημένα δύο από τα δυσκολότερα, στην υλοποίηση, είδη παιχνιδιών. Και σίγουρα παρουσιάζεται ριζικά ανανεωμένος σε σχέση με τον προκάτοχό του.

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

(Blizzard Entertainment)

Ενα πολυαναμενόμενο expansion set

Αυτή τη στιγμή υπάρχουν ανά τον κόσμο πολλοί game developers, αλλά κάποιοι εξ αυτών βρίσκονται σε ένα άτυπο TOP 5 με βάση την ποιότητα, τις προδιαγραφές και τις πωλήσεις των τίτλων τους. Μία από τις εταιρείες που μπορούν να υπερηφανεύονται ότι βρίσκονται στην elite των developers είναι και η Blizzard. Είχε την επιμέλεια τίτλων όπως τα Diablo και Warcraft, ενώ παρουσίασε πριν από λίγο καιρό το πολύ καλό Diablo II, του οποίου η επιτυχία ήταν τόσο μεγάλη ώστε ήδη είμαστε έτοιμοι να υποδεχθούμε το πρώτο expansion set του παιχνιδιού με τίτλο Lord Of Destruction.

Το expansion set επιτελεί άψογα το έργο του: Μεγαλώνει, δηλαδή, συνολικά το αρχικό παιχνίδι χωρίς να ξεφεύγει από τη βάση του. Αυτό, όμως, που συμβαίνει στο Lord Of Destruction και ίσως διχάσει τους πολυάριθμους οπαδούς του παιχνιδιού είναι η προσθήκη νέων τύπων χαρακτήρων. Υπάρχουν δύο νέοι τύποι: Ο Druid (Δρυΐδης), που κατέχει όλες τις μαγικές δυνάμεις και μπορεί να ελέγξει κάθε ον, και η Assassin (Δολοφόνος), που είναι αυθεντία στις πολεμικές τέχνες. Αυτοί οι χαρακτήρες είναι ισότιμοι με αυτούς στο original Diablo II και μπορούν να χρησιμοποιηθούν από την αρχή του παιχνιδιού.

Μίλησα γενικά για τα καινούρια στοιχεία του expansion set με τον Bill Roper, έναν από τους παραγωγούς της Blizzard: "Μία από τις μεγαλύτερες προκλήσεις της δημιουργίας νέων χαρακτήρων είναι η πρωτοτυπία τους. Επρεπε να βρεθούν τρόποι ώστε το να παίζει κανείς με αυτούς να μην αποτελεί επανάληψη των παλαιοτέρων. Δημιουργήσαμε, λοιπόν, 30 μαγικά ξόρκια και όπλα για καθέναν και περιορίσαμε τον αριθμό τους σε δύο νέα είδη για να μη δείχνει το παιχνίδι κάτι διαφορετικό από Diablo II. Κατά τα άλλα, ο παίκτης βρίσκεται σε εντελώς καινούριο περιβάλλον, όπως το Μονοπάτι του Baal, τα Barbarian Highlands του Βορρά και το Prime Evils. Η υπόθεση του παιχνιδιού ξεκινά όταν ο σατανικός Baal, συνοδευόμενος από ορδές δαιμόνων, αποφασίζει να καταστρέψει το Worldstone, που προστατεύει το θνητό πλανήτη από τις Δυνάμεις της Κόλασης".





Θα θυμάστε ότι το Diablo II ήταν χωρισμένο σε acts με τελευταία την act III στο αρχικό παιχνίδι. Το Lord Of Destruction αποτελεί άλλη μία ξεχωριστή act, μικρότερη της act III, αλλά αυξάνει και πάλι το gameplay συνολικά σε έξι ώρες minimum, με την προϋπόθεση δηλαδή ότι δεν θα κολλήσετε σε κανένα σημείο. Σημαντική αλλαγή εντοπίζεται και όσον αφορά στα τέρατα που βρίσκονται στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Στο αρχικό Diablo II, απλώς βρίσκονταν εκεί ως θεατές και περίμεναν να συμβεί κάτι, ενώ τώρα παίρνουν ενεργό μέρος στις μάχες, είτε φιλικά είτε εχθρικά διακείμενα προς τον παίκτη.



Οπως σημείωσε και ο Bill Roper, "στο σημείο αυτό θέλαμε να μεταδώσουμε την αίσθηση ενός πραγματικού πεδίου μάχης".

Επιστρέφοντας στον πολύ σημαντικό χαρακτήρα του Druid πρέπει να σημειώσουμε ότι τα μαγικά ξόρκια του διαφέρουν πολύ από εκείνα του Necromancer, που εμφανίζονταν στο original Diablo II. Κυρίως χρησιμοποιούνται για να ελεγχθεί η βούληση ζώων, ώστε να μετατραπεί η δύναμή τους σε όπλο στα χέρια σας. Τα ζώα που κυρίως επηρεάζουν οι ευχές αυτές είναι οι Ravens, οι Wolves και η Grizzlie Bear. Η σωστή χρήση των ευχών επιβραβεύεται και με skill points στο χαρακτήρα του παίκτη. Αναβαθμισμένος παρουσιάζεται και ο ρόλος των δηλητηριωδών υγρών για τα οποία στο αρχικό παιχνίδι δεν ενδιαφερόταν κανείς μετά την act I, αφού είχαν πολύ μικρή ισχύ. Εδώ όμως υπάρχει το Vine, πολύ ισχυρό δηλητήριο το οποίο δρα πολύ γρήγορα, γι' αυτό καλύτερα... stay away! Παρεμφερές είναι και το Carrying Vine που καταστρέφει τα σώματα των αντιπάλων και προσδίδει αντοχή σε εσάς.

Τέλος, ο έτερος νέος χαρακτήρας είναι, όπως είπαμε, η Assassin. Η Blizzard αποφάσισε να είναι ο χαρακτήρας θηλυκού γένους για να τονιστεί η διαφορετικότητά του. Η γυναικεία παρουσία του Diablo II διαθέτει τέσσερις πολεμικές κινήσεις και μπορεί να φέρει διάφορα όπλα, τα οποία προκαλούν στους αντιπάλους ζημιά που μεταβάλλεται ανάλογα με το στάδιο του παιχνιδιού και τον αντίπαλο. Επιπλέον, διαθέτει και ψυχολογικά όπλα όπως το Cloak Of Shadows, που σας κάνει αόρατους, και το Mindblast, που κάνει τα αντίπαλα τέρατα να συγκρούονται μεταξύ τους.

Αυτή τη στιγμή το τεχνικό development του παιχνιδιού έχει ολοκληρωθεί και αναμένεται να φθάσει στα ράφια των καταστημάτων όλου του κόσμου τις πρώτες ημέρες του ερχόμενου Ιουνίου.

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

(EA/Westwood)

Ο απόγονος του Dune II

Το Emperor: Battle For Dune αποτελεί την πρώτη ουσιαστικά προσπάθεια της Westwood στον κόσμο των τρισδιάστατων games. Το παιχνίδι ενσωματώνει την τελευταία λέξη της τεχνολογίας όσον αφορά στο σχεδιασμό των γραφικών, ώστε να εξομοιώνει άψογα αυτό που λέμε "πραγματικό χρόνο" στα RTS. Μίλησα με το διευθυντή παραγωγής του τίτλου Chris Longpre, ο οποίος έδωσε εκτενή περιγραφή του δημιουργήματος της ομάδας του και εξήγησε σχεδόν κάθε σημείο του.

Ερώτηση: *Το παιχνίδι παρουσιάζεται με υψηλά standards παραγωγής, με χαρακτηριστικότερο όλων την εμφάνιση σε αυτό ηθοποιών του Hollywood. Με ποιους ηθοποιούς συνεργαστήκατε και πόσο νομίζετε ότι ενδιαφέρει τον τελικό χρήστη η ύπαρξη κινηματογραφικής αισθητικής σε ένα παιχνίδι;*

Απάντηση: Η αλήθεια είναι ότι προσλάβαμε μεγάλα ονόματα του χώρου. Ανάμεσά τους ξεχωρίζω τους Michael Dorn, που είχε πρωταγωνιστήσει και σε κάποια από τα Star Trek, και τον Michael McShane. Κάναμε πάντως audition με πάρα πολλά άτομα πριν καταλήξουμε. Οσο για το δεύτερο σκέλος της ερώτησης, νομίζω ότι η φιλμογραφία κάνει όσα δεν μπορεί το απλό gameplay. Ζωντανεύει την υπόθεση και την εμπλουτίζει,

Κάθε μάχη κερδίζεται με διαφορετική στρατηγική που δεν είναι όμως μοναδική.

ενώ παράλληλα κάνει την εμπειρία του gaming σαφώς πιο ξεκούραστη και διασκεδαστική.

Ερ.: *Προτού περάσουμε στη λεπτομέρεια, μπορείτε να μας δώσετε μία γενική εικόνα του story του Emperor;*

Απ.: Ο παντοδύναμος Αυτοκράτορας του Σύμπαντος είναι πλέον νεκρός και οι τρεις ισχυρότεροι οίκοι ευγενών μάχονται για να κερδίσουν τη θέση του. Πεδίο των συγκρούσεων είναι ο πλανήτης Dune και όποια φυλή επικρατήσει στα εδάφη του, θα έχει ουσιαστικά επικρατήσει σε ολόκληρο το Σύμπαν.

Ερ.: *Μπορούμε να θεωρήσουμε το Emperor sequel του Dune II;*

Απ.: Ακριβώς. Το Emperor ξεκινά σεναριακά στο σημείο όπου ολοκληρωνόταν η υπόθεση του Dune II. Βέβαια, ας μην ξεχνάμε ότι από τότε έχουν περάσει οκτώ ολόκληρα χρόνια και είναι επόμενο να έχουν προστεθεί στοιχεία όσον αφορά στο gameplay και τα τεχνικά χαρακτηριστικά, αφού η τεχνολογία έχει εξελιχθεί ραγδαία.

Ερ.: *Πόσες αποστολές υπάρχουν; Εξηγήστε μας τι συμβαίνει σε καθεμία και πώς διαρθρώνονται. Σχετίζονται γραμμικά; Πρέπει δηλαδή να τις ολοκληρώσει κάποιος για να προχωρήσει στις επόμενες;*

Απ.: Υπάρχουν περί τις 150 αποστολές στο παιχνίδι, 50 περίπου για κάθε φυλή. Δεν είναι όμως αναγκαίο να τις περάσει κανείς όλες. Στην ουσία, με 15 περίπου αποστολές μπορεί κάποιος, με αρκετή τύχη, να νικήσει όλους τους αντιπάλους του. Βέβαια, αξίζει τον κόπο να ψάξει κανείς όλες τις περιοχές. Το σημαντικό είναι ότι κάθε μάχη κερδίζεται με διαφορετική στρατηγική που δεν είναι όμως μοναδική, χάρη στην ιδιαίτερα εξελιγμένη AI engine. Ετσι, ο παίκτης αντιμετωπίζει μεγάλη ποικιλία προκλήσεων και η αλήθεια είναι ότι χρειάζεται να παίξει κανείς από την οπτική και των τριών φυλών για να γνωρίσει σε βάθος το Emperor. Οι αποστολές δεν είναι γραμμικά διαρθρωμένες, ο παίκτης, δηλαδή, επιλέγει ελεύθερα σε ποια περιοχή θα επιτεθεί στη συνέχεια με βάση πληροφορίες που του δίνονται, π.χ. οι δυνάμεις του εχθρού ή οι δυνατότητές του ίδιου να μεταφέρει στην περιοχή ενισχύσεις.

Ερ.: *Υπάρχει το στοιχείο της διαχείρισης πόρων στο παιχνίδι; Και πόσο σημαντικό είναι αυτό;*

Απ.: Οι παίκτες καλούνται όχι μόνο να συλλέγουν εφόδια, αλλά και να τα συντηρούν και να τα προστατεύουν... με τον παραδοσιακό τρόπο που συνηθίζεται στα RTS. Η συλλογή εφοδίων, δηλαδή, σημαίνει ανάπτυξη της οικονομίας που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ενός "υπέρστρατού". Βέβαια, υπάρχει η δυνατότητα να αφήσει κανείς την AI engine του παιχνιδιού να κάνει αυτή τη δουλειά, αλλά σίγουρα ένας καλός παίκτης δεν μπορεί παρά να θέλει να αναπτύξει τις στρατηγικές του και σε αυτόν τον τομέα.

Ερ.: *Πόσο μεγάλο είναι το παιχνίδι; Πόσο χρόνο χρειάζεται, δηλαδή, ένας έμπειρος παίκτης για να κερδίσει;*

Απ.: Αυτό δεν μπορεί να προβλεφθεί εύκολα, γιατί ο χρόνος εξαρτάται άμεσα από το στυλ του παίκτη. Θα επιλέξει, δηλαδή, να παίξει με μία φυλή. Αν, π.χ., επιλέξει τη φυλή των Ordos, πόσο χρόνο θα του πάρει να κερδίσει τους Fremen και τι εφόδια θα ξοδέψει για να καταστρέψει τους Atreides; Επιπλέον, υπάρχει και το multiplayer mode.





***Ερ.:** Ενισχύει ο παίκτης τις ικανότητες των στρατιωτών του με την πάροδο του παιχνιδιού;*

Απ.: Καθώς προχωρεί κανείς με νίκες, κερδίζει σε αντοχή στη φωτιά, σε ταχύτητα, σε ικανότητες αυτοΐασης, ακόμη και σε ικανότητα να κρύβεται από τον εχθρό.

***Ερ.:** Πώς θα συνοψίζατε το Emperor;*

Απ.: Μία μεγάλη πρόκληση, μία εμπειρία γεμάτη δράση και ένταση!



SERAPHIM

(Valkyrie Studios)

Θέλετε να γίνετε... ημίθεος;

Το Seraphim είναι ένα action game με υπόθεση βασισμένη σε ξεχωριστές αποστολές. Ο παίκτης παίρνει το ρόλο κάποιων ημίθεων, ή αλλιώς Seraphim, που εκδιώχθηκαν από τον Παράδεισο, σε έναν μυθικό κόσμο ανθρώπων γεμάτο ανίκητα τέρατα και μαγεία. Καθώς οι "επαναστάτες" άγγελοι εκπίπτουν από τον Παράδεισο, χωρίζονται σε τρεις "φυλές", που καθεμία ξεχωρίζει από την όψη, την κουλτούρα και τον τρόπο που μάχεται. Οι τρεις φυλές είναι οι Angels, που κυβερνούν με αυστηρούς θρησκευτικούς νόμους και μοιάζουν με πουλιά στην όψη, οι Demon, που έχουν αφιερωθεί στο χάος, κυβερνούν με όπλο το φόβο των ανθρώπων και μοιάζουν με νυχτερίδες, και οι Fey, που μοιάζουν με έντομα και πιστεύουν στην εμπιστοσύνη και τη δημοκρατία.



Οι αποστολές του τίτλου, που έχει έντονα στοιχεία role playing game, λαμβάνουν χώρα σε διάφορες τοποθεσίες. Θα συναντήσουμε, λοιπόν, από υπόγεια σπήλαια και οάσεις στην έρημο μέχρι απάτητες κορυφές βουνών και ιπτάμενα νησιά. Απαρχή σε ολόκληρη την υπόθεση αποτελεί η επιθυμία του αρχηγού των έκπτωτων αγγέλων, Demiurge, να επανακτήσει την παλαιά δόξα του. Οι επιθυμίες και οι αποφάσεις του οδηγούν τις τρεις φυλές σε συγκρούσεις και τελικά εκείνος δίνει πνοή και εξέλιξη στο παιχνίδι. Δεν υπάρχει, δηλαδή, καμία ιστορική βάση στο story του Seraphim.

Ο αντιπρόεδρος και lead programmer της Valkyrie, Brian Babenderrende, μιλώντας για το παιχνίδι είπε: "Ο στόχος μας είναι να προσφέρουμε στον παίκτη τη μοναδική αίσθηση ότι έχει στα χέρια του πανίσχυρες δυνάμεις καταστροφής, τις δυνάμεις των Θεών της αρχαίας μυθολογίας. Επιπλέον, μπορεί να αναπτύξει τη δική του persona μέσα από το παιχνίδι, όπως συνήθως συμβαίνει σε κάθε καλό RPG, και να τη βελτιώνει διαρκώς. Η τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε στο Seraphim είναι τέτοια ώστε να δημιουργεί ένα gameplay που απελευθερώνει τη δημιουργικότητα των παικτών και τονίζει τα γραφικά και τα ειδικά εφέ".



Το Seraphim, όσον αφορά στα τεχνικά χαρακτηριστικά του, χρησιμοποιεί μία βελτιωμένη έκδοση της μηχανής γραφικών του Unreal Tournament, που σημαίνει τεράστιες περιοχές δράσης, πολύ καλό skeletal animation και πολυγωνική ανάλυση εικόνας. Από εκεί και πέρα στο παιχνίδι, τα πάντα για τον παίκτη είναι οι "ευχές" των αγγέλων. Υπάρχουν δύο είδη ευχών, οι αμυντικές και οι επιθετικές, ανάλογα με το στόχο, και εδώ εντοπίζεται κυρίως το role playing στοιχείο του παιχνιδιού. Οχι μόνο επιλέγετε οι ίδιοι το χαρακτήρα που επιθυμείτε, αλλά έχετε τη δυνατότητα να καθορίσετε πλήρως και τον τρόπο που μάχεται, χρησιμοποιώντας τις μαγικές ευχές κατά βούληση.

Αυτό που δεν έχει αποφασιστεί ακόμη είναι πόσες αποστολές θα περιλαμβάνει το παιχνίδι. Γι' αυτό, η ομάδα της Valkyrie δουλεύει πολλές διαφορετικές αποστολές προκειμένου να ενταχθούν στο τελικό προϊόν οι καλύτερες. Επιπλέον, πρέπει να καθοριστεί και η δυσκολία τους, π.χ. εάν δεν αποτρέψει κάποιος έναν ισχυρό αντίπαλο από το στόχο του θα χάνει συνολικά την αποστολή ή όχι; Παρόμοιο ζήτημα τίθεται και στην περίπτωση που πρέπει να προστατευθούν δύο περιοχές. Θα επιλέγεται η μία ή θα πρέπει ταυτόχρονα να μάχεται κανείς σε δύο διαφορετικά σημεία;

Και φθάνουμε σε ένα από τα σημαντικότερα σημεία: Πώς κινείται κανείς στις τοποθεσίες του Seraphim; Γιατί μπορεί, όσον αφορά στις απλές κινήσεις, να χρησιμοποιούνται οι συνήθεις μέθοδοι τριών διαστάσεων, αλλά τι συμβαίνει με τις 3D κινήσεις κατά την πτήση των χαρακτήρων; Εδώ, όμως, δεν πρόκειται για flight sim αλλά για RPG και στόχος είναι να φθάσετε εκεί που θέλετε και όχι να ελεγχθεί η ικανότητά σας ως πιλότου, γι' αυτό και μπορείτε να περάσετε μέσα από ένα ολόκληρο βουνό χωρίς γρατσουνιά, αν και μάλλον δεν θα χρειαστεί, αφού ο χειρισμός είναι πανεύκολος σε αυτό το σημείο.

Τέλος, ένα σημείο που αποτελεί συχνά πρόβλημα για τέτοιου είδους παιχνίδια είναι το interface. Στην περίπτωση του Seraphim, έχει γίνει καλή δουλειά, με αποτέλεσμα να εμφανίζονται στην οθόνη η υγεία και τα αποθέματα σε ενέργεια του χαρακτήρα, καθώς και ένας μικρός χάρτης της περιοχής, χωρίς αυτό να μειώνει δραματικά το χώρο δράσης στην οθόνη, ελαττώνοντας ταυτόχρονα και την playability του παιχνιδιού.

PC

Adventure & RPGs update

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΑΝΑΒΟΛΕΣ...

Αναβολών συνέχεια. Το review του εντυπωσιακού παιχνιδιού SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER, που δημιουργήθηκε από το φανατικό φίλο της σειράς των Space Quests Nowa Yinhell (γνωστότερου ως Vonster D. Monster), μεταφέρεται από δική μου ευθύνη για το άλλο τεύχος. Βλέπετε το Πάσχα συντόμευσε πάρα πολύ τις ημερομηνίες παράδοσης των άρθρων και, δυστυχώς, δεν προλάβαινα με τίποτα.

ΠΡΟΣΕΧΩΣ ΣΤΟ "PC MASTER"

Τα παιχνίδια που έχουμε στα χέρια μας και θα δούμε στα επόμενα τεύχη αυξάνονται και πληθαίνουν. Εχουμε και λέμε λοιπόν: SEADOGS της Bethesda Software, το γνωστό RPG με πειρατές και κουρσάρους, GENESYS, ένα ιστορικό - εκπαιδευτικό adventure γύρω από την καταγωγή του ανθρώπινου είδους, BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE, ICEWIND DALE: HEART OF WINTER, το expansion του ομώνυμου παιχνιδιού, και το κλασικό ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN. Αν δεν μου δώσουν στο επόμενο τεύχος τη δυνατότητα να παρουσιάσω τουλάχιστον 4 τίτλους ώστε να αραιώσουν λίγο τα παιχνίδια από το γραφείο μου, προβλέπω να ανοίγω μαγαζί και να τα πουλάω! Κάθε προσφορά δεκτή.

BROKEN SWORD 3

Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος ότι η Revolution Software ανανέωσε τη βασική σελίδα του BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON (http://www.brokensword3.com/), με μία φωτογραφία που λέγεται ότι θα είναι το εξώφυλλο του πακέτου του παιχνιδιού, η οποία στο κάτω μέρος δείχνει ότι, τελικά, το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για τις κονσόλες PS2 και XBOX, αλλά και για τα PCs. Πριν από λίγες μέρες ο Charles Cecil, managing director της Revolution, σε μία συνέντευξη που έδωσε για το παιχνίδι είπε τα εξής: "Η Revolution απέκτησε όνομα δημιουργώντας 2D point & click adventures και οπωσδήποτε επηρεάσαμε σημαντικά το είδος. Καθώς όμως η τεχνολογία αναπτύσσεται, νέοι gameplay μηχανισμοί ήρθαν στην επικαιρότητα και το κοινό για το είδος αυτό των παιχνιδιών μειώθηκε. Οι game publishers έγιναν όλο και πιο διστακτικοί απέναντι στα 2D graphic adventures. Θέλουμε να εκμεταλλευτούμε τη νέα τεχνολογία και να δημιουργήσουμε μία ολοκληρωτικά νέα gaming system engine. Πιστεύω ότι με το σχεδιασμό του Broken Sword: The Sleeping Dragon προχωρούμε προς την κατεύθυνση αυτή. Την ίδια στιγμή παίρνουμε υπόψη μας την ανησυχία που εκφράζουν οι φίλοι των adventures σε ολόκληρο τον κόσμο για τη νέα αυτή κατεύθυνσή μας. Γενικά στους ανθρώπους δεν αρέσουν οι αλλαγές. Πιστεύουμε ότι ανοίγουμε νέους δρόμους για τα adventures, δημιουργώντας ένα παιχνίδι που θα στηρίζεται στην εκμετάλλευση της υπολογιστικής δύναμης των σημερινών επεξεργαστών σε συνδυασμό με την παραδοσιακή ανάπτυξη μίας ιστορίας, ενός σεναρίου και την ενσωμάτωση των κλασικών μηχανισμών των adventures. Ζητάμε από τους φίλους των Broken Sword games να μας εμπιστευτούν. Δεν πρόκειται να τους προδώσουμε. Θα δημιουργήσουμε ένα πλήρες 3D περιβάλλον, στο οποίο δεν θα υπάρχουν καθόλου pre-rendering γραφικά. Θα δώσουμε σημαντικό βάρος στη δημιουργία 3D cinematics. Το Broken Sword: The Sleeping Dragon θα περιέχει δράση που θα στηρίζεται τόσο στους κλασικούς γρίφους όσο και σε reaction-based puzzles. Αυτό που προς το παρόν μάς απασχολεί περισσότερο είναι η μέθοδος χειρισμού του παιχνιδιού. Θέλουμε να δημιουργήσουμε κάτι το εξαιρετικό, έτσι ώστε και όλοι οι fans των Broken Sword να αισθάνονται στο βαθμό του δυνατού σαν το σπίτι τους, αλλά και να υπάρχουν οι νέες δυνατότητες και λειτουργίες που απαιτεί η εξέλιξη. Πιστεύουμε γύρω στον Μάιο να μπορούμε να δώσουμε κάποια, μικρά έστω, δείγματα του παιχνιδιού που ετοιμάζουμε. Ισως τον Ιούνιο να έχουμε και κάποιο rolling demo για να δείξουμε στο κοινό μας. Βρισκόμαστε σε επαφή με πολλούς εκδότες. Οταν υπάρχουν νεότερα θα σας ειδοποιήσουμε."

Εν τω μεταξύ η εταιρεία ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορεί ένα διμηνιαίο newsletter με νέα για το παιχνίδι.

RICHARD IS BACK!

Η πρώτη και πιο σημαντική είδηση του μήνα για μένα είναι μία ανακοίνωση του περίφημου Richard Garriott, την οποία δημοσίευσε στις 20 Μαρτίου στο Internet gaming site GameSpy. Στην ανακοίνωση αυτή ανάμεσα στ' άλλα αναφέρει και τα εξής: "Οπως όλοι, έτσι και εγώ άκουσα ότι η Origin κλείνει οριστικά, γεγονός που στην πραγματικότητα είχε συμβεί μερικούς μήνες πριν, ενώ ματαιώνονται το project Ultima Online 2, το Harry Potter game και μία σειρά άλλων υπηρεσιών. Για μένα είναι πολύ λυπηρό να βλέπω ότι η εταιρεία που δημιούργησα πριν από περίπου 20 χρόνια και υπηρέτησα με όλες μου τις δυνάμεις κλείνει. Επίσης, λυπηρό είναι να βλέπω όλους αυτούς τους φίλους μου να μένουν χωρίς δουλειά... περίπου 85 από τους καλύτερους φίλους μου απολύθηκαν πρόσφατα από την Electronic Arts και την Origin. Η δεσμευτική συμφωνία μου με τις EA/Origin να απέχω από κάθε εκδοτική ανταγωνιστική δραστηριότητα λήγει σε 8 μέρες! Τον τελευταίο



BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON της Revolution Software



TORN της Interplay



MYST III: EXILE των Presto Studio και UbiSoft

καιρό ήμουν πολύ σκεπτικός σχετικά με τη δημιουργία μίας νέας ομάδας. Όλοι αυτοί οι φίλοι μου που βρίσκονταν μέχρι τώρα στις EA/Origin ήταν υπεύθυνοι σε διάφορα projects, ήταν αφοσιωμένοι σ' αυτά και δεν μπορούσα να τους ενοχλήσω. Τώρα όλα είναι πιο εύκολα. Παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον η πιθανότητα να ξαναγυρίσω στο Austin και να αρχίσω συνομιλίες με τη μεγάλη αυτή ομάδα των φίλων μου, οι οποίοι τώρα σκέφτονται και αναζητούν τι θα κάνουν. Είναι ευχαρίστησή μου να προσπαθήσω να ξαναδημιουργήσω μία καλή ομάδα και να επιστρέψω στο χώρο ..."

Όπως καταλαβαίνετε η είδηση αυτή έσκασε σαν βόμβα στο χώρο και αμέσως τα newsgroups πήραν φωτιά. Περισσότερα νέα στο άμεσο μέλλον. Μακάρι να δημιουργήσει ο Richard Garriott μία νέα εταιρεία, αφού τον έχει ανάγκη ο χώρος, όπως εξάλλου και τη Roberta Williams, που δυστυχώς ξεκουράζεται στο Νέο Μεξικό.

MYST 3: Η ΩΡΑ ΤΟΥ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ...

Ως δεύτερη πιο σημαντική είδηση του μήνα θεωρώ την ανακοίνωση της Ubi Soft (αγόρασε τη Mattel Interactive που είχε τα δικαιώματα του παιχνιδιού) ότι το MYST III: EXILE τελείωσε τη φάση της "Χρυσής μήτρας" και τώρα πια έχει αρχίσει η μαζική παραγωγή του. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει στα τέλη Μαΐου στην Αμερική και τον Σεπτέμβριο στην Ευρώπη. (Καλά, είναι σοβαροί; Και εμείς τι θα κάνουμε όλο το καλοκαίρι;)

Το Myst III: Exile περιλαμβάνει 5 τελείως νέες εποχές που πρέπει να εξερευνήσει ο χρήστης, τις: Tomahna, J' Nanin, Voltaic, Amateria και Edanna. Καθεμία έχει, φυσικά, τη δική της ξεχωριστή οντότητα και αίσθηση. Τα γραφικά του Myst 3 δείχνουν να μην έχουν προηγούμενο. Το παιχνίδι περιλαμβάνει 150.000 rendered τοποθεσίες (απίστευτος αριθμός), για τις οποίες έχουν εργαστεί 20 ειδικοί αρτίστες για συνολικά 90.000 ώρες. Αν υπολογίσετε ότι αυτά τα στοιχεία δόθηκαν στη δημοσιότητα τον Οκτώβριο, σκεφτείτε τι πρέπει να προσθέσετε μέχρι σήμερα. Μάλλον δεν υπάρχει ανάλογό του.

Το Myst 3 χρησιμοποιεί ένα μείγμα pre-rendered backgrounds και real-time 3D τεχνολογίας για να αποδώσει μία ελεύθερη κίνηση 360 μοιρών. Φυσικά, δεν θα είναι πλήρως 3D όπως το realMyst, αλλά θα κινείται σε ένα παραπλήσιο επίπεδο. Η ιστορία του περιλαμβάνει έναν νέο "κακό", τον οποίο υποδύεται ο υποψήφιος για τα βραβεία της Ακαδημίας Brad Dourif (παίζει και στην πολυαναμενόμενη ταινία "Lord of the Rings"), του οποίου ο κόσμος-εποχή καταστράφηκαν από τους Sirrus and Achenar, τα παιδιά του Atrus και της Catherine. Αναζητώντας εκδίκηση για την καταστροφή αυτή, κατορθώνει να χρησιμοποιήσει τα δημιουργήματα του Atrus εναντίον του!

Το πρωτότυπο Myst έχει πουλήσει 3.000.000 αντίτυπα στις ΗΠΑ και συνολικά 10.000.000 αντίτυπα σε ολόκληρο τον κόσμο. Οι ερευνητές υποστηρίζουν ότι πρέπει να το έχουν παίξει συνολικά περισσότεροι από 30.000.000 παίκτες! Σημειώστε εδώ ότι το Riven πούλησε και αυτό στις ΗΠΑ πάνω από 2.000.000 αντίτυπα.

Τελευταία δόθηκε στη δημοσιότητα ένα πολύ σημαντικό στοιχείο, που αν αληθεύει (γράφω "αν" γιατί θυμάμαι την αντίστοιχη περίπτωση του Diablo 2, όπου τελικά μας έλεγαν ψέματα τουλάχιστον κατά το ήμισυ), το Myst 3 θα σημειώσει πολύ μεγάλη επιτυχία. Σύμφωνα, λοιπόν, με τα στελέχη της Presto Studios έχουν ήδη δεχτεί 500.000 pre-orders, ένα νούμερο που δεν έχει προηγούμενό του σε adventure game. Εγώ τι να πω; Ξέρετε ότι έχω τρελαθεί να περιμένω...

TORN

Η Interplay ανακοίνωσε ότι η Black Isle θα αναπτύξει το TORN, ένα νέο 3D fantasy role playing game, το οποίο θα βασιστεί στο σύστημα που καθιέρωσε το Fallout. Το Torn θα χρησιμοποιεί μία real time έκδοση του rule system που παρουσίασε η σειρά των Fallout. Το παιχνίδι θα επιτρέπει στο χρήστη να το "παγώνει" ανά πάσα στιγμή, ώστε να μπορεί να δώσει τις απαραίτητες οδηγίες στους συντρόφους του, και θα χρησιμοποιεί τη LithTech Development System version 3.0 για την 3D engine του. Η Interplay ανακοίνωσε ότι σχεδιάζει την κυκλοφορία του για το τέλος του 2001.

SOULS OF PERIL

Από τους Θώμο Χαρίλαο και Μάρκο Αλέξανδρο που έχουν δημιουργήσει την 3rd Eye Productions πήρα το εξής e-mail:

" Αγαπητέ κύριε Τσουρινάκη,

Σχετικά με το adventure SOULS OF PERIL που ετοιμάζουμε, θέλουμε να σας ενημερώσουμε τα εξής:

Το παιχνίδι εξελίσσεται στο παρόν, σε 3 βασικές περιοχές: στο Λονδίνο, σε ένα απομακρυσμένο σκοτσέζικο χωριό και στο κάστρο που βρίσκεται εκεί. Ξεκινώντας ο ήρωας μέσα στο όνειρό του βλέπει τη μητέρα του να του δείχνει το κάστρο και το όνειρο τελειώνει όταν αυτή απάγεται από έναν δαίμονα, τον 'Erevos'. Ξυπνώντας βρίσκει μυστηριωδώς τους τίτλους του κάστρου στο κομοδίνο του και έτσι ξεκινάει η περιπέτειά του. Αργότερα θα μάθει και την κληρονομιά του ως νεκρομάντης ... Η πλοκή του παιχνιδιού θα διαθέτει τρόμο, δολοπλοκίες, μία δόση χιούμορ και... φρικιαστικές δολοφονίες. Περισσότερα όμως δεν μπορούμε να αποκαλύψουμε.

Το παιχνίδι θα είναι ένα καθαρόαιμο 1st person point and click horror adventure. Θα εξε-

Adventure & RPGs update





SOULS OF PERIL της 3rd Eye Productions

λίσσεται σε 10 μέρες-κεφάλαια και θα περιλαμβάνει αρκετούς χαρακτήρες και τοποθεσίες (πάνω από 60 συνολικά). Ενα σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η ύπαρξη πολλών αναγνωρίσιμων αντικειμένων από το mouse (hotspots). Ετσι, οπουδήποτε σχεδόν γίνει κλικ, θα υπάρξει και το αντίστοιχο σχόλιο.

Τα γραφικά του παιχνιδιού θα είναι ανάλυσης 800x600 και θα περιλαμβάνουν full screen οθόνη δράσης. Σημαντικό στοιχείο είναι το animation στις οθόνες δράσης (δεν θα είναι στατικοί πίνακες, αλλά ολοζώντανες εικόνες με κίνηση, καιρικά φαινόμενα...).

Ο ήχος του θα είναι stereo υψηλής συχνότητας, η background μουσική ενδέχεται να είναι midi υψηλής ποιότητας, ενώ θα περιλαμβάνονται 3D περιβαλλοντικά εφέ.

Ο χειρισμός θα γίνεται εξ ολοκλήρου με το mouse και σε συνδυασμό με διάφορα ρυθμιζόμενα στοιχεία (υπότιτλοι στα βίντεο και speech, καθώς και τίτλοι αντικειμένων, όταν τα αγγίξει το mouse) θα βοηθήσουν και τον πιο άπειρο χρήστη.

Ελπίζουμε ότι με αυτό το παιχνίδι θα αλλάξουμε την κατάσταση του game developing στην Ελλάδα και θα κριθούμε αντάξιοι των προσδοκιών κάθε adventurer.

Σχετικά με την πρόοδο παραγωγής του παιχνιδιού σάς παραθέτουμε τα εξής:

Μηχανή παιχνιδιού: 86%
Perception Engine (χειρισμός): 90%
I-View Engine (γραφικά): 90%
Sound Engine (ήχος): 80%
Γενικό Σενάριο-Πλοκή: 100%
3D Γραφικά: 15%
Ηχητική Επένδυση (μουσική, speech, sound FX): 10%
Γενική Ανάπτυξη: 52%
Με πολλή εκτίμηση
3rd Eye Productions"

Ακούγεται πολύ φιλόδοξο σχέδιο. Μακάρι να είναι αλήθεια. Οταν δω το παιχνίδι, έστω κάποια beta version του, θα σας ενημερώσω.

ΚΑΙ ΠΑΛΙ Η ORIGIN

Η Electronic Arts και η Origin Systems ανακοίνωσαν ότι το πολυαναμενόμενο Ultima Worlds Online: Origin σταματάει ως project και ότι το δυναμικό που ασχολούνταν με αυτό μεταφέρεται στο υπάρχον Ultima Online.

Το Ultima Online 2 σχεδιαζόταν να λειτουργήσει παράλληλα με το Ultima Online και θα είχε πλήρως 3D γραφικά. Η εταιρεία έκρινε ότι είναι προτιμότερο να συνεχίσει να υποστηρίζει το υπάρχον παιχνίδι, που έχει περισσότερους από 230.000 χρήστες, παρά να μπει σε περιπέτειες λειτουργώντας δύο παράλληλα on-line RPGs. Το Ultima Online: Third Dawn, που μόλις κυκλοφόρησε, προσθέτει νέες περιοχές, τέρατα και κόσμους και θα δώσει νέο ενδιαφέρον στο παιχνίδι. Το μέλλον θα δείξει αν η ΕΑ έπραξε σωστά ή όχι.

STEWART COPELAND: ΜΟΝΟΣ ΣΤΟ ΣΚΟΤΑΔΙ

Βασικό τεστ: Πόσοι από εσάς ξέρετε τον Stewart Copeland; Τι; Το όνομά του δεν σας λέει τίποτα; Κανονικά και σύμφωνα με την τεχνολογία τώρα έπρεπε από τη σελίδα του περιοδικού να ξεπηδάει ένα πρασινωπό υγρό (slime) και να σας κάνει χάλια. Το όνομα "Police" σας λέει τουλάχιστον κάτι; Είναι προφανές πως δεν εννοώ τη σειρά της Sierra. Τέλος πάντων, δεν σας αντέχω άλλο, γι' αυτό και αποκαλύπτω το τρομερό μυστικό.

Τη μουσική του ALONE IN THE DARK 4 θα γράψει ο περιβόητος ντράμερ του συγκροτήματος των Police, Stewart Copeland. O Stewart (γράφω λες και είναι ο κολλητός μου) το έχει ρίξει στη σύνθεση. Ανάμεσα στ' άλλα έχει γράψει και τη μουσική του "Rumble Fish" του Francis Ford Coppola, για την οποία κέρδισε μία υποψηφιότητα για τα Golden Globe Awards, αλλά και τη μουσική για τις ταινίες του "Oliver Stone", "Wall Street" και "Talk Radio". Να σας θυμίσω ότι έχει κερδίσει και 5 Grammy Awards μαζί με τους Police.

ΟΤΟΣΤΟΠ... ΣΤΟ ΓΑΛΑΞΙΑ!

Η σουηδική εταιρεία PAN Interactive ανακοίνωσε ότι ξεκίνησε τη δημιουργία ενός νέου adventure βασισμένου στο περιβόητο HITCH-HIKER'S GUIDE TO THE GALAXY του Douglas Adams.

Σύμφωνα με την εταιρεία, το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει το πρώτο τέταρτο του 2002. Adventure game; Μπα δεν το πιστεύω, μάλλον για να θολώσουν τα νερά χρησιμοποιούν πάλι το όνομα αυτό.

DISNEY: ΨΑΧΝΟΝΤΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ... ΑΤΛΑΝΤΙΔΑ!

Η Disney ανακοίνωσε ότι για την προώθηση της νέας ταινίας της "Atlantis: The Lost Empire" δημιουργεί ένα multiplayer on-line game, το ATLANTIS: THE LOST EMPIRE - SEARCH FOR THE JOURNAL, το οποίο θα διατίθεται δωρεάν, αλλά και ένα κανονικό παιχνίδι για τα PCs, το ATLANTIS: THE LOST EMPIRE - TRIAL BY FIRE.

Στην ταινία "Atlantis: The Lost Empire" του Disney ο αφελής χαρτογράφος ενός μουσείου αποφασίζει να συνεχίσει την αποστολή της γιαγιάς του για την ανακάλυψη της μυθικής Ατλαντίδας. Η ταινία, στην οποία ακούγονται οι φωνές των Michael J. Fox και James Garner, θα κυκλοφορήσει στις ΗΠΑ στις 15 Ιουνίου.

Το Atlantis: The Lost Empire - Trial By Fire έχει προγραμματιστεί να κυκλοφορήσει στις 15 Μαΐου και θα είναι βασισμένο στη δράση της ταινίας. Στο Atlantis: The Lost Empire - Search For the Journal, το οποίο εξελίσσεται 13 χρόνια πριν από την ιστορία της ταινίας, θα είσαι μέλος μίας ομάδας adventurers που αναζητά το Shepherd's Journal, ένα αρχαίο βιβλίο το οποίο λέγεται ότι περιέχει τις απαραίτητες πληροφορίες για να βρεις την Ατλαντίδα, και το οποίο έχει χαθεί κάπου στην Ιρλανδία. Ανάμεσα στ' άλλα θα πρέπει να εξερευνήσεις ένα αρχαίο λαβύρινθο των Vikings για να βρεις το χαμένο ημερολόγιο.

EVERQUEST

Η Sony Online Entertainment ανακοίνωσε ότι μειώνει την τιμή της κλασικής έκδοσης του EVERQUEST με στόχο να φέρει και άλλους χρήστες στο on-line RPG της. Η νέα τιμή θα είναι κάτω των $10. Η κίνηση αυτή κατά τη γνώμη μου είναι πολύ σωστή και έπρεπε να είχε γίνει εδώ και πολύ καιρό, μια και η τιμή του παιχνιδιού ήταν πολύ ψηλή για τα στάνταρ της αγοράς.

Το EverQuest, που κυκλοφόρησε πριν από δύο χρόνια, έχει ήδη δύο expansions, τα The Ruins of Kunark και The Scars of Velious, και σύμφωνα με την εταιρεία διαθέτει περίπου 300.000 συνδρομητές.

DIABLO 2 EXPANSION

Η Blizzard ανακοίνωσε ότι άρχισε η διαδικασία εγγραφής για τους 2.500 beta testers που χρειάζεται με σκοπό να τεστάρει τη λειτουργία των servers της για το expansion του Diablo 2, το Lord of Destruction. Οταν θα διαβάζετε τις γραμμές αυτές, η διαδικασία αυτή θα έχει τελειώσει και όλα δείχνουν ότι το παιχνίδι προχωρεί προς την ολοκλήρωσή του. Σύμφωνα δε με στελέχη της Blizzard, το παιχνίδι ήδη είναι έτοιμο και μόλις λυθούν κάποια προβλήματα σχετικά με τη σταθερότητα των servers, θα κυκλοφορήσει. Ως γνωστόν, το expansion θα περιλαμβάνει δύο νέους χαρακτήρες, τους Druid και Assassin, ενώ η δράση του θα εξελίσσεται στα Barbarian Highlands.

ΤΑ BARD'S TALE ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΥΝ

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς γνωρίζουν κάτι για τα The Bard's Tale ή πόσοι έχουν παίξει κάποιον τίτλο από την εξαιρετική αυτή τριλογία που κυκλοφόρησε στα μέσα της δεκαετίας του '80. Μάλλον κανείς, αλλά δεν πειράζει. Αν, πάντως, δεν έχετε τριγυρίσει στους δρόμους και στα τρομερά dungeons της ξακουστής Skara Brae, τότε δεν έχετε γνωρίσει τίποτε από τη μαγεία των πρώτων και αυθεντικών CRPGs.

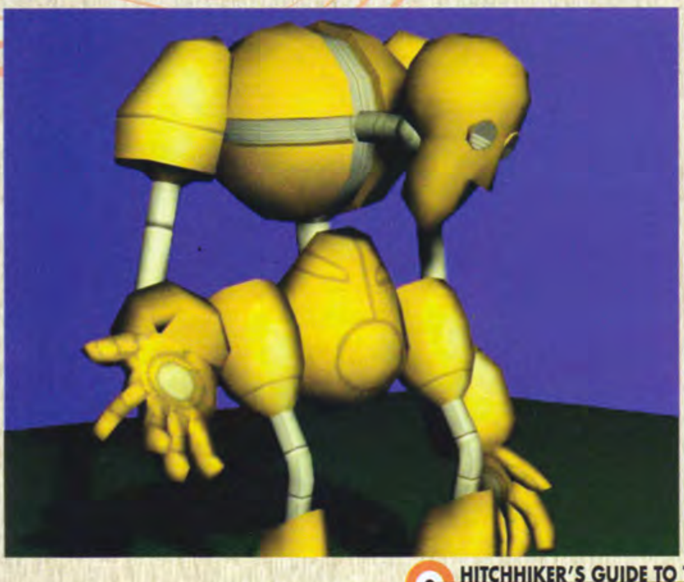
Νομίζω, όμως, ότι είναι καιρός για να πληροφορηθείτε σχετικά με το project που έχει τον τίτλο "The Bard's Legacy". Η ιστορία ξεκίνησε το 1999 από μερικούς οπαδούς των κλασικών αυτών παιχνιδιών της Electronic Arts. Για να αποφύγουν τα όποια copyright δικαιώματα, το Bard's Legacy αντιστοιχεί με το Bard's Tale IV. Η αρχική ιδέα ήταν να δημιουργηθεί ένας μοντέρνος 3D κόσμος των Bard's Tale, όπως ακριβώς έγινε και με τα αντίστοιχα παλιά παιχνίδια της σειράς των Ultima. Στην πορεία, όμως, η ομάδα αυτή αποφάσισε ότι ήταν έτοιμη να δημιουργήσει έναν νέο και ανανεωμένο 2D κόσμο του παιχνιδιού. Ετσι, χώρισε το project της σε δύο Bard's Legacy, στα: Devil Whiskey και Dark Resurrection.

Το Devil Whiskey είναι η 2D έκδοση του Bard's Legacy και θα κινείται στο στυλ των πρωτότυπων Bard's Tale games. Εκτός από τα γραφικά θα προστεθεί και μία σειρά νέων δυνατοτήτων. Δεν θα περιέχει όμως κανένα από τα αυθεντικά ονόματα του παιχνιδιού, και αυτό για να μην μπλέξουν σε δικαστικές διαμάχες με την Electronic Arts. Η πιο σημαντική καινοτομία του Devil Whiskey έγκειται στο ότι έχουν προστεθεί game time, αλλά και ήχοι και εφέ του περιβάλλοντος. Ετσι, το πρωί θα έχει ομίχλη, το μεσημέρι θα υπάρχει πλήρης φωτισμός και από τις 6:00-12:00 το βράδυ ο ουρανός θα σκοτεινιάζει. Το παιχνίδι αναμένεται να είναι έτοιμο σε μερικούς μήνες και θα κυκλοφορήσει ως shareware στο Internet. Από την άλλη πλευρά, το Dark Resurrection απαιτεί πάρα πολλή δουλειά, 3D animator και 2D artists. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.bardslegacy.com.

SIEGE OF AVALON

Η Digital Time ανακοίνωσε ότι ολοκλήρωσε μία σειρά αλλαγών στο Chapter One από το Role Playing Game SIEGE OF AVALON. Η εταιρεία προειδοποιεί τους χρήστες ότι αν δεν κάνουν το αντίστοιχο update πολύ γρήγορα, το Chapter One που θα έχουν στον υπολογιστή τους δεν θα υποστηρίζεται!

Το Siege of Avalon είναι ένα παραδοσιακό μεσαιωνικό fantasy Role Playing Game με ένα αντισυμβατικό marketing. Το παιχνίδι κυκλοφορεί σε "chapters" και το καθένα από αυτά προωθεί αντίστοιχα και τη βασική ιστορία. Το πρώτο chapter του παιχνιδιού δίδεται ελεύθερα, αλλά τα υπόλοιπα κεφάλαια πωλούνται κανονικά. Το Siege of Avalon θα έχει έξι chapters και μετά το τελευταίο κεφάλαιο θα ακολουθήσει ένα sequel, το PILLARS OF AVALON. PC





HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY της PAN Interactive

του Ζήση "SnakeMJK" Παπασπύρου
redalert2gr.com

Οι διακοπές του Πάσχα μόλις τελείωσαν! Ξεκουραστήκαμε για τα καλά δύο εβδομάδες και πήραμε -λόγω σούβλας- μερικά παραπανίσια κιλά. Για να χάσετε τα περιττά λίπη, κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης των σελίδων που ακολουθούν αρχίστε να τρέχετε μέσα στο δωμάτιο ενώ το PC θα παίζει το εισαγωγικό βίντεο του Sydney 2000 :P. Στο συγκεκριμένο τεύχος εγκαινιάζουμε ένα νέο box-άκι, στο οποίο θα αναφέρουμε στρατηγικές και μυστικά για τα καλύτερα strategy games. Επίσης, θα προσέξετε ότι λείπουν οι "Νέες Κυκλοφορίες", τις οποίες πλέον θα βλέπετε ανά δύο μήνες. Για όσους έχουν να προτείνουν κάποια τακτική ή οτιδήποτε άλλο, το e-mail μου είναι snakemjk@usa.net.

Strategy HQ

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

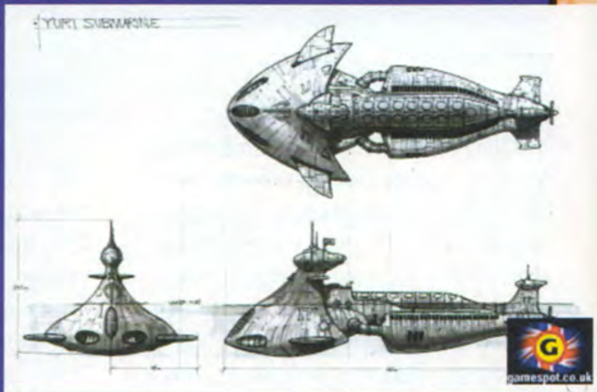
Επιτέλους, έφθασε ο Μάιος και το "Emperor" σε λιγότερο από έναν μήνα θα βρίσκεται στα ράφια. Να δω πώς θα διαβάσω για την εξεταστική όταν θα βρίσκεται το CD του Dune 3 στο drive μου. Σχεδόν αδύνατον! Εναν μήνα πριν από την κυκλοφορία του και οι φήμες για τρεις μυστικές μονάδες έγιναν είδηση. Μη χαίρεστε για πολύ όμως. Η Westwood ανακοίνωσε ότι όσοι παραγγείλουν το παιχνίδι από τώρα (pre-order version) θα έχουν τρεις έξτρα μονάδες (μία για κάθε φατρία), οι οποίες θα δίνουν μεγάλο προβάδισμα στο on-line gaming. Αυτή η κίνηση της WW προκάλεσε θύελλα αντιδράσεων, με αποτέλεσμα, τελικά,



να διευκρινιστεί ότι για να ξεκλειδωθούν οι έξτρα μονάδες στο Internet play, πρέπει όλοι οι συμμετέχοντες στο game να έχουν την ίδια έκδοση. Ετσι, ηρέμησαν κάπως τα πράγματα. Μερικές γλώσσες, βέβαια, λένε ότι οι έξτρα μονάδες θα είναι και στην κανονική έκδοση του παιχνιδιού, αλλά θα χρειάζεται ένας είδος official crack για να είναι διαθέσιμες. Σύμφωνα με το amazon.com τα preorders του "Emperor" έχουν πάει πολύ καλά, άρα καλό είναι να περιμένουμε ίδια πολιτική και στο expansion του Red Alert 2. Στο ποιο; Διάβασε αμέσως παρακάτω!

RED ALERT 2 EXPANSION

Ανακοινώθηκε επίσημα το expansion του Red Alert 2! Σύμφωνα με τη Westwood είναι το μεγαλύτερο expnasion disk που έχει φτιάξει ποτέ. Θα έχει νέες allied και soviet μονάδες (30 συγκεκριμένα), νέο single player campaign με 14 αποστολές, νέα multiplayer features, νέες cooperative αποστολές, μία ώρα video sequences και έναν ολόκληρο νέο στρατό του οποίου ηγείται ο Yuri! Στο αρχικό



RA2 ο Yuri (Γιούρης :)) ήταν μαζί με τους soviets, αλλά τώρα έσπασε τη συμμαχία για να δημιουργήσει το δικό του στρατό, βασισμένο στην psychic τεχνολογία. Επίσης, θα έχουμε νέα terrains και νέες πόλεις, όπως οι San Fracisco, Sydney, Hollywood, Seattle, London, Cairo, Transylvania ακόμα και το φεγγάρι! Μερικές από τις νέες μονάδες θα είναι η Virus Sniper, που εκτοξεύει από τεράστια απόσταση δηλητηριώδη βελάκια σκοτώνοντας το αντίπαλο infantry και ο Brute, ο οποίος μοιάζει πάρα πολύ με τον Hulk! Ο τελευταίος έχει τη δυνατότητα να πηδά πάνω στα vehicles και να τα καταστρέφει. Το Boomer είναι ένα υποβρύχιο το οποίο επιτίθεται με πυραυλάκια σε στόχους που βρίσκονται κοντά στην ακτή, ενώ το Slave Miner είναι κάτι σαν κινητό refinery, καθώς κινείται στο πιο κοντινό ore field και βγάζει έξω πέντε σκλάβους που μαζεύουν αργά αλλά σταδιακά το ore. Τέλος, θα μπορείτε να χρησιμοποιείτε και τα miners του συμμάχου σας. Περισσότερες πληροφορίες στο επόμενο τεύχος.

WORMS WORLD PARTY

Πάντα μου άρεσε αυτό το παιχνίδι! Πολεμοχαρή σκουλήκια εξολοθρεύουν το ένα το άλλο, με στυλ Terminator και "hasta la vista baby". Αφθονες δόσεις γέλιου και στην έκδοση World Party σε παγκόσμιο επίπεδο. Η νέα αυτή έκδοση είναι λίγο πολύ ίδια με την αμέσως προηγούμενη, δηλαδή τη Worms Armageddon. Εχουν προστεθεί νέα όπλα, νέες κινήσεις, νέες πίστες, νέα σκουλήκια. Η σημαντικότερη προσθήκη είναι το World Party, όπως λέει και ο τίτλος. Θα μπορείτε να συνδέεστε πλέον στους servers της Team17 και να παίζετε με άλλα σκουλήκια στο Internet. Επιπροσθέτως, μπορείτε να ετοιμάσετε δικά σας modes στο single player δημιουργώντας πάνω από 400

συνδυασμούς παιξίματος! Τα worms τώρα μαθαίνουν, αποκτούν εμπειρία και γίνονται βετεράνοι ανάλογα με τον αριθμό των kills! Ετσι, ένα "παλιό" σκουλήκι έχει μεγαλύτερη αντοχή, μεγαλύτερο range, περισσότερες ικανότητες! Τέλος, έχουν ενσωματωθεί map, scenario και in-game graphs editor! Περισσότερες πληροφορίες στο http://wwp.team17.com/main.html?page=home&area=_&type=uk .

COMMANDOS II

Για το συγκεκριμένο game πολλά έχουν ακουστεί αλλά τίποτα δεν έχει επιβεβαιωθεί, καθώς τις πληροφορίες τις παίρναμε με το τσιγκέλι από την EIDOS. Στα τέλη Μαρτίου, όμως, ανέβηκε το official site του Commandos II. Ετσι οι χαρακτήρες που θα είναι τελικά διαθέσιμοι είναι οι Tiny, Inferno, Fins, Tread, Spooky, Duke, Lips, Lupin και ο σκύλος Whiskey! Καθένας έχει ξεχωριστές ικανότητες και εξοπλισμό, αλλά για να νικήσετε θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλη την ομάδα που σας είναι διαθέσιμη. Τα γραφικά είναι βελτιωμένα από την τελευταία έκδοση, έτσι το νερό αυτή τη φορά κυλά και δεν είναι σαν παγωμένο. Στον κόσμο του Commandos δεν θα έχει μόνο ήλιο, αλλά διάφορες καιρικές συνθήκες. Οι χάρτες έχουν κατασκευαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να χρησιμοποιούνται στο έπακρο όλες οι ικανότητες των χαρακτήρων μας, όπως κολύμβηση, αναρρίχηση, ακόμα και αιώρηση με σκοινιά πάνω από τα κεφάλια των ανυποψίαστων Γερμανών. Τέλος, η μάχη



θα διαδραματίζεται σε πολλές χώρες, καθώς επίσης σε εξωτερικούς και εσωτερικούς χώρους, όπως δωμάτια, πλοία κ.λπ. Περισσότερες πληροφορίες στο http://www.eidosinteractive.com/games/embed. html?gmid=78 .

ZEUS ADD-ON

Δίας, Κλεοπάτρα, Φαραώ, Καίσαρας... ποιος έμεινε; Ας αρχίσουμε από το υπόλοιπο δωδεκάθεο. Ποσειδώνας; Ναι! Το νέο add-on του Zeus: Master of Olympus θα έχει να κάνει με το θεό των θαλασσών. Η ιστορία του νέου δημιουργήματος της Impression Games εξελίσσεται στο νησί Ατλαντίδα, όπου προσπαθείτε να διοικήσετε τις πόλεις



της. Σε αυτό το βασίλειο της τεχνολογίας θα πρέπει να αναπτύξετε το εμπόριο με λαούς της Ασίας, της Αμερικής, της Ευρώπης και της Αφρικής. Δηλαδή, θα απλώσετε παντού τα πλοκάμια σας. Τέλος, θα υπάρχει και ένας map/scenario editor.

AGE OF EMPIRES II

Η Ensemble Studios ανακοίνωσε το διαγωνισμό Heroes of Ages, σύμφωνα με τον οποίο θα βραβευτούν τα καλύτερα scenarios για το Age of Kings. Ο διαγωνισμός είναι ανοιχτός για όλους τους φίλους του παιχνιδιού και πρέπει να παραδώσετε τα δημιουργήματά σας μέχρι την 21η αυτού του μήνα. Τα scenarios θα κριθούν από δύο άτομα του team της Ensemble Studios, ενώ αν κάποιο είναι αρκετά καλό θα το βάλουν και σε επόμενο strategy (βλ. Age of Empires 3). Τα δώρα που θα μοιραστούν είναι Dell Dimension 4100 1GHz, ενώ στους υπόλοιπους εννέα καλύτερους θα δοθούν διάφορα cadgets όπως ψηφιακές μηχανές. Περισσότερες πληροφορίες στο http://www.ensemblestudios.com/contest.shtml .

TROPICO

Το Tropico έγινε επιτέλους χρυσό! Δηλαδή έχει τελειώσει η κατασκευή του παιχνιδιού και άρχισε η παραγωγή των CDs. Πρόκειται για ένα god παιχνίδι στο στυλ του Simcity. Εχετε το ρόλο ενός δικτάτορα σε ένα μικρό νησάκι κοντά στην Καραϊβική και εκτός από το να διοικήσετε τις πόλεις με τέτοιο τρόπο ώστε οι κάτοικοι να είναι ευχαριστημένοι, θα πρέπει να αυξήσετε την περιουσία σας. Εχετε στη διάθεσή σας 85 κτίρια. Η ποικιλία είναι μεγάλη και αρχίζει από αντίσκηνα μέχρι πολυτελή ξενοδοχεία πέντε αστέρων, αποστακτήρια για ρούμι και εργοστάσια τσιγάρων. Προσοχή, να κάνετε ό,τι σας ζητήσουν οι κάτοικοι του Tropico, ειδάλλως μπορεί ένα πρωινό να σας την έχουν στημένη έξω από την έπαυλη για να σας... καθαρίσουν τα παπούτσια! Το παιχνίδι χρησιμοποιεί την εξελιγμένη μηχανή γραφικών S3D, με την οποία φτιάχτηκε και το Roller Coaster Tycoon. Θα έρχεται μαζί με ένα map editor, υποστηρίζει έξι αναλύσεις και δεν θα έχει multiplayer επιλογή, για να προωθήσουν το single player κομμάτι του τίτλου. Μου τη δίνει αυτή η δικαιολογία!

STARTOPIA

Συνδυάζοντας τα τέλεια γραφικά με την υπόσχεση της μοναδικής διασκέδασης γεννιέται το Startopia. Είστε ο νέος επιτηρητής του διαστημικού σταθμού. Οι αποστο-





λές, αν και όχι ολοκληρωμένες, είναι αρκετά ευθείς αλλά σπάνια εύκολες. Πρέπει να κατοικήσετε στο σταθμό, να χτίσετε τις εγκαταστάσεις, να προσλάβετε προσωπικό από τον κόσμο που επισκέπτεται το σταθμό και να εκπληρώσετε τις αποστολές σας. Το παιχνίδι προσφέρει πολύ καλό μείγμα για όλα του τα χαρακτηριστικά: το χώρο, το προσωπικό και τα χρήματα. Για παράδειγμα, για να κρατήσετε τη βάση σας καθαρή, πρέπει να χτίσετε ένα κέντρο ανακύκλωσης. Ο σταθμός ανακύκλωσης είναι πολύ μεγάλος και δεν θα έχετε τα χρήματα να τον αγοράσετε μέχρι να ανοίξετε άλλον έναν τομέα για το σταθμό. Μόλις ετοιμάσετε το κέντρο ανακύκλωσης πρέπει να βρείτε την κατάλληλη εγκατάσταση. Αν δεν τη βρείτε, αντί να μετατρέπει τα σκουπίδια σε ενέργεια, όπως πρέπει, θα ανατιναχτεί...

Η πρόσληψη εργαζομένων είναι περίπλοκη. Το Startopia σπάει τη διαδικασία σε πολύ απλά κομμάτια: προσέλαβε-απόλυσε. Ναι, έτσι είναι. Διαλέγετε τι ακριβώς θέλετε, μετά παίρνετε μία λίστα με το τι ακριβώς ταιριάζει στην εργασία και προσλαμβάνετε. Μπορείτε να δείτε στα στατιστικά στοιχεία όπως το πόσο καλά κάνουν τη δουλειά τους κ.λπ., και να τους απολύσετε με ένα απλό κλικ.

Οσο περνά ο καιρός πρέπει να ανασχεδιάζετε το σταθμό. Σύντομα, ένας μόνο ανακυκλωτής δεν θα είναι αρκετός για τον πληθυσμό σας. Ισως χρειαστείτε παραπάνω προσωπικό για τις νέες σας εγκαταστάσεις.

Το παιχνίδι γίνεται πολύ ωραίο σε Sandbox mode. Εχετε ακόμα την ίδια αποστολή, να φτιάξετε δηλαδή έναν καλό σταθμό, αλλά πρέπει να προσέξετε. Τα υλικά έχουν αλλάξει έτσι ώστε να υπάρχουν φυτά που ή θα τα πνίξετε ή θα σας πνίξουν. Εναλλακτικά, μπορείτε να τα ενώσετε με το περιβάλλον και να κάνετε έναν σταθμό-θερμοκήπιο. Η επιλογή είναι δική σας.

RED ALERT 2 - IFV ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΙ

Το IFV είναι μία από τις καλύτερες μονάδες του RA2, καθώς έχει την ικανότητα να αλλάζει weapon ανάλογα με τη μονάδα που βρίσκεται μέσα σε αυτό. Εάν δεν κανείς μέσα στο IFV, τότε είναι ένα πολύ καλό αντιαεροπορικό. Επειτα έχουμε τους εξής συνδυασμούς:

IFV + GI: Machine gun turret (M50)
IFV + Engineer: Repair Vehicle
IFV + Chrono Legeonaire: Time-Eraser Tank
IFV + Flak Trooper: Flak Tank
IFV + SEAL: MP5 Mounted Turret
IFV + Sniper: Extreme sniper
IFV + Teslaman: Tesla tank
IFV + Crazy Ivan: Mini demo truck
IFV + Yuri: Mind Control
IFV + Desolator: Radiation Beam Turret
IFV + Terrorist: Mini demo truck

Ολοι οι συνδυασμοί είναι πολύ χρήσιμοι και περισσότερο ο τελευταίος, καθώς μπορείτε να έχετε ένα γρήγορο mini demo truck με ελάχιστα χρήματα. Το IFV έχει $600 και ο Cuba Terrorist $200, έτσι φτιάχνοντας 2-3 από αυτά στην αρχή του game, κόβετε τη φόρα του αντιπάλου σιγουρεύοντας τη νίκη. Επίσης, μία βρώμικη τακτική είναι να φτιάξετε 9 IFV + Terrorist και να τα κάνετε chronoshift μέσα στη βάση του αντιπάλου... Καμπούμ! Σίγουρο αποτέλεσμα, χρυσή εγγύηση "PC Master". Καλό είναι να έχετε διάσπαρτα terror drones ώστε να εξουδετερώνουν τα IFVs ή να έχετε δύο harriers έτοιμα και με το που δείτε IFV να πλησιάζει, να το εξουδετερώνετε στον αέρα. Τέλος, για να μη σας κάνουν chronoshift τα IFV μέσα στη βάση σας, απλώς μην επιτρέψετε στον αντίπαλο να χτίσει Chronosphere!

BLACK & WHITE

Το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει την ικανότητα δημιουργίας μοναδικών πλασμάτων. Για περισσότερες πληροφορίες διαβάστε το αναλυτικό review που περιέχεται σε αυτό το τεύχος. Οσοι αναπτύξουν ένα ξεχωριστό ability στο creature τους, να μου στείλουν e-mail γράφοντας για το πλάσμα, καθώς επίσης την address στην οποία ανέβηκε το creature μέσω του Creature Upload Utility. Σκοπός μου είναι να μάθουμε μέχρι ποιο σημείο μπορεί να φθάσει η φαντασία του συγκεκριμένου τίτλου.

Κάπου εδώ τελειώνει ο διαθέσιμος χώρος και πρέπει να σας αποχαιρετίσω. Μέχρι το επόμενο τεύχος, βέβαια, όπου θα έχουμε ακόμη περισσότερα ενδιαφέροντα νέα για τη strategy community.

PC

ELIMINATOR JOYSTICK

Ετοιμοι για δράση

του Γιάννη (cRx) Τζιφή
crx@compupress.gr

Το Eliminator Joystick είναι ένα πρόσφατο δημιούργημα της Gravis. Από την πρώτη επαφή που είχαμε με το χειριστήριο μείναμε έκπληκτοι από την εξωτερική εμφάνισή του. Το joystick αποτελείται από έξι εργονομικά πλήκτρα, που είναι τοποθετημένα πάνω στο χειριστήριο έτσι ώστε να δίνουν τον απόλυτο έλεγχο στο χρήστη. Τα τέσσερα πλήκτρα βρίσκονται επάνω στο μοχλό του joystick, ενώ τα δύο είναι τοποθετημένα στη βάση του χειριστηρίου. Επίσης, ο μοχλός ενσωματώνει τα πλήκτρα Hatswitch, Trigger, Throttle και Precision. Ας αναλύσουμε όμως τη χρήση καθενός από τα προαναφερθέντα πλήκτρα. Η χρήση του πλήκτρου Precision δίνει τη δυνατότητα απόλυτου ελέγχου με μεγάλη ακρίβεια ακόμα και στις πιο λεπτεπίλεπτες κινήσεις που απαιτεί κάποιο παιχνίδι. Το πλήκτρο Trigger συνιστά τη σκανδάλη του μοχλού, την οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σε όλα τα flight simulators καθώς και σε όλα τα παιχνίδια που υποστηρίζουν τη χρήση του συγκεκριμένου πλήκτρου. Το πλήκτρο Hatswitch θα σας βοηθήσει να χειριστείτε με ακρίβεια εξειδικευμένες λειτουργίες. Για παράδειγμα, σε ένα παιχνίδι εξομοίωσης πολεμικών αεροπλάνων, μπορείτε να έχετε τον έλεγχο του αεροσκάφους με το μοχλό του joystick και αντίστοιχα τον έλεγχο του όπλου με το Hatswitch. Αντίστοιχα, το πλήκτρο Throttle μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο ως επιταχυντής σε παιχνίδια racing όσο και για τον έλεγχο των καυσίμων σε flight simulation games. Εδώ να σημειώσουμε πως τα πλήκτρα είναι έτσι τοποθετημένα ώστε να έχετε εύκολη πρόσβαση σε αυτά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το πακέτο του μοχλού περιλαμβάνει και ένα συνοδευτικό CD-ROM, το οποίο εσωκλείει όλες τις εφαρμογές του πακέτου Xperience. Με τα συγκεκριμένα προγράμματα μπορείτε να ρυθμίσετε περισσότερες από 26 πλήρως προγραμματιζόμενες λειτουργίες του joystick. Τέλος, αξίζει να αναφερθεί ότι το Eliminator Joystick χρησιμοποιεί για τη διασύνδεσή του τη θύρα USB του υπολογιστή. Σε κάθε περίπτωση, το Eliminator Joystick της Gravis αποτελεί ιδανική λύση για όλους τους gamers που δεν θέλουν να προβούν σε πολυδάπανες αγορές, ενώ οι δυνατότητες και οι λειτουργίες του θα σας αφήσουν πλήρως ικανοποιημένους.



ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Gravis
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium στα 60MHz, 16MB RAM και άνω, CD-ROM 2x ή γρηγορότερο
ΔΙΑΘΕΣΗ: Axion, Πάρνηθος 21, Μεταμόρφωση, τηλ.: 2855063
ΤΙΜΗ: 13.800 δρχ.

ELIMINATOR PRECISION PRO JOYSTICK

Ανεβάστε την ισχύ

του Γιάννη (cRx) Τζιφή
crx@compupress.gr

Το Eliminator Precision Pro Joystick αποτελεί το καμάρι της εταιρείας Gravis και πρόκειται πράγματι για το πιο λειτουργικό μοντέλο της σειράς Eliminator. Οπως σχεδόν όλα τα μοντέλα της σειράς, έτσι και το συγκεκριμένο διαθέτει έξι βασικά πλήκτρα, τέσσερα εκ των οποίων βρίσκονται στο μοχλό και δύο στη βάση του χειριστηρίου. Το joystick

Το Eliminator Precision Pro Joystick αποτελεί το καμάρι της εταιρείας Gravis.



εκτός από τα έξι βασικά πλήκτρα ενσωματώνει άλλα έξι πλήκτρα εξειδικευμένων λειτουργιών, τα οποία είναι τα Hatswitch, Twist Lock, Precision, Throttle, Trigger και Weapon Scroll. Για τη λειτουργία των περισσοτέρων από τα πλήκτρα μπορείτε να ενημερωθείτε διαβάζοντας το προηγούμενο άρθρο για το Eliminator Joystick. Ας προχωρήσουμε όμως σε μια παρουσίαση των λειτουργιών που προσφέρουν τα υπόλοιπα πλήκτρα που υπάρχουν μόνο στο Eliminator Precision Pro Joystick. Με το πλήκτρο Weapon Scroll έχετε εύκολη πρόσβαση στα όπλα ή σε άλλου είδους επιλογές που σας προσφέρει ένα παιχνίδι χωρίς να χρειαστεί να απολέσετε πολύτιμο χρόνο. Οσο για τις φορές που θέλετε να απενεργοποιήσετε το πλήκτρο Hatswitch, δεν έχετε παρά να θέσετε το μοχλό Twist Lock στη θέση Off. Επίσης πρέπει να σημειώσουμε πως το Eliminator Precision Pro Joystick, όπως όλα τα joysticks της σειράς, συνοδεύεται από το CD-ROM της Gravis, το οποίο περιλαμβάνει όλα τα προγράμματα του πακέτου Xperience που θα σας βοηθήσουν να εγκαταστήσετε αλλά και να ρυθμίσετε σωστά το χειριστήριο

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Gravis
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium στα 60MHz, 16MB RAM και άνω, CD-ROM 2x ή γρηγορότερο
ΔΙΑΘΕΣΗ: Axion, Πάρνηθος 21, Μεταμόρφωση, τηλ.: 2855063
ΤΙΜΗ: 18.900 δρχ.

στον υπολογιστή σας. Τέλος, μπορείτε να συνδέσετε το μοχλό τόσο στην τυπική υποδοχή της κάρτας ήχου όσο και στη θύρα USB του υπολογιστή, αφού στο πακέτο εσωκλείεται ο ανάλογος μετατροπέας. Αναμφισβήτητα το Eliminator Precision Pro Joystick αποτελεί την ιδανική λύση για όλους τους gamers που έχουν πολλές απαιτήσεις, αφού θα τους ικανοποιήσει απόλυτα.

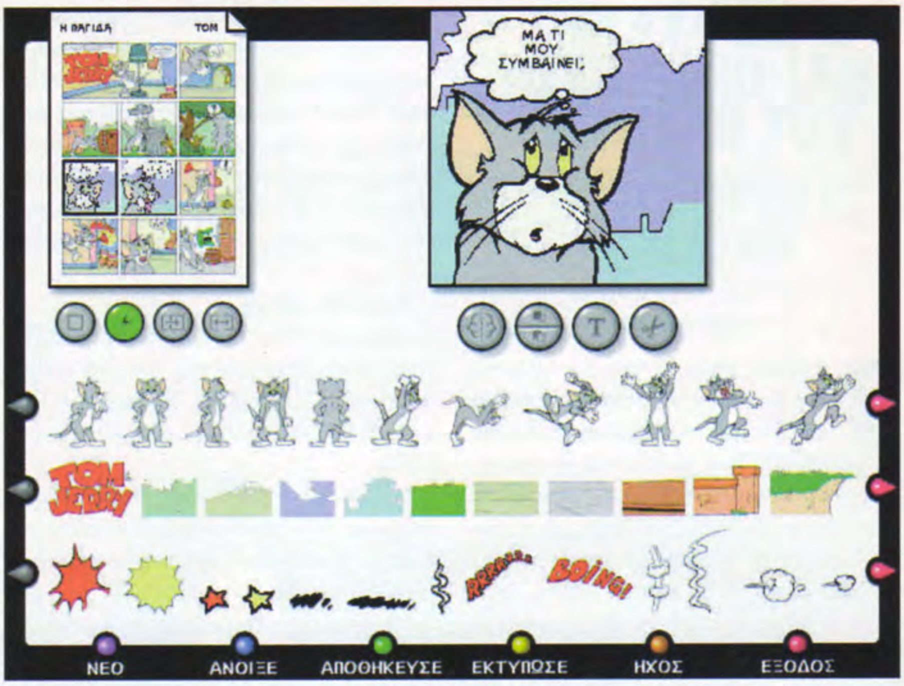
TOM AND JERRY

Δημιουργήστε τα δικά σας comics

του Γιάννη (cRx) Τζιφή
crx@compupress.gr

Εάν ονειρευόσασταν πάντα να δημιουργήσετε τα δικά σας comics, αλλά δεν ξέρατε πώς, τότε ο νέος τίτλος Tom And Jerry της inte*learn είναι ό,τι πραγματικά χρειάζεστε. Με το CD-ROM που περιέχει το πακέτο της εφαρμογής μπορείτε να δημιουργήσετε τις δικές σας πρωτότυπες εικονογραφημένες ιστορίες, στις οποίες θα πρωταγωνιστούν οι γνωστοί σε όλους μας ήρωες Tom και Jerry. Με το Tom And Jerry οι ορκισμένοι εχθροί παίρνουν σάρκα και οστά και ζωντανεύουν στην οθόνη του υπολογιστή σας, προσφέροντας γέλιο και ψυχαγωγία τόσο στους μικρούς φίλους σας όσο και στους μεγαλύτερους. Ο νέος τίτλος της inte*learn χαρακτηρίζεται από το εύκολο και πρακτικό interface που προσφέρει στους χρήστες. Για να δημιουργήσετε ένα δικό σας comic θα πρέπει να ακολουθήσετε τα εξής τρία εύκολα βήματα:

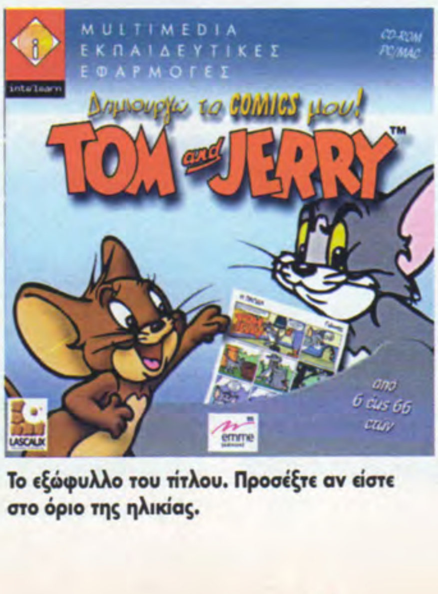
Καταρχήν θα πρέπει να επιλέξετε την εικόνα που σας ενδιαφέρει και να την εισαγάγετε στο πλαίσιο του comic σας. Για να εισαγάγετε την εικόνα της αρεσκείας σας στο πλαίσιο, απλά επιλέξτε την, πατήστε το πλήκτρο του ποντικιού και μετακινήστε τη στο πλαίσιο (με τη διαδικασία drag'n'drop). Εδώ να σημειώσουμε πως το πρόγραμμα περιλαμβάνει μία πληθώρα από έτοιμες εικόνες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Στη συνέχεια προσθέτετε το background της αρεσκείας σας στην εικόνα που επιλέξατε, ενώ σας δίνεται η δυνατότητα να προσθέσετε και μεμονωμένες εικόνες, όπως π.χ. έπιπλα. Τέλος, εισάγετε το κείμενο στο ειδικό πλαίσιο και, αφού επαναλάβετε τις τρεις αυτές ενέργειες σε όλα τα σκίτσα του comic, έχετε ολοκληρώσει με επιτυχία την προσωπική σας εικονογραφημένη ιστορία, την οποία στη συνέχεια μπορείτε να αποθηκεύσετε ή και να εκτυπώσετε. Αξίζει να αναφερθεί ότι όλες οι λειτουργίες



Το interface του προγράμματος, μέσω του οποίου δημιουργείτε τα comics σας.

του προγράμματος είναι προσιτές με τα πλήκτρα που εμφανίζονται στην οθόνη. Αναλυτικότερα, υπάρχουν πλήκτρα με τα οποία μπορείτε να αφαιρέσετε μια εικόνα από το πλαίσιο, να την αντιγράψετε, να την επικολλήσετε καθώς και να ενεργοποιήσετε το ειδικό συννεφάκι κειμένου. Εκτός από το προαναφερόμενα πλήκτρα το πρόγραμμα περιλαμβάνει άλλα πέντε, τα οποία αντιστοιχούν στις βασικές λειτουργίες της εφαρμογής. Με τη χρήση των βασικών πλήκτρων μπορείτε να δημιουργήσετε ένα δικό σας comic, να ανοίξετε ένα ήδη υπάρχον, να αποθηκεύσετε την εργασία σας, να εκτυπώσετε το comic σας καθώς και να κλείσετε την εφαρμογή.

Το Tom And Jerry της inte*learn είναι ένα καταπληκτικό πρόγραμμα που αναπτύσσει τη δημιουργικότητα αλλά και τη φαντασία σας. Περιλαμβάνει ένα μεγάλο εύρος ποικιλόμορφων σκηνικών καθώς και μια μεγάλη ποικιλία θέσεων και στάσεων των Tom και Jerry, με αποτέλεσμα τα comics σας να είναι πάντα πρωτότυπα, χωρίς επαναλαμβανόμενα σκηνικά! Και πάλι όμως θα μπορούσε να περιλαμβάνει περισσότερα σχέδια - όχι όμως ότι και έτσι δεν ικανοποιεί. Πρέπει επίσης να σημειώσουμε πως μπορείτε να εισαγάγετε με ειδική διαδικασία τα δικά σας γραφικά που έχετε οι ίδιοι δημιουργήσει ή ψηφιοποιήσει (από παλιά σας comics). Ολοκληρώνοντας, το πρόγραμμα είναι αρκετά απλό στη χρήση, ενώ δεν απαιτεί αρκετή υπολογιστική ισχύ, με αποτέλεσμα να είναι ιδιαίτερα προσιτό στο ευρύ κοινό. Άλλωστε στο εξώφυλλό του αναγράφει πως το κατώτατο όριο ηλικίας (του χρήστη) είναι τα 6 έτη.



Το εξώφυλλο του τίτλου. Προσέξτε αν είστε στο όριο της ηλικίας.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: inte*learn
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium στα 75MHz, 16MB RAM και άνω, κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster, CD-ROM 2x ή γρηγορότερο, ελάχιστη ανάλυση οθόνης SVGA στα 640x480 με 256 χρώματα
ΔΙΑΘΕΣΗ: inte*learn, Αγν. Στρατιώτη 46, Καλλιθέα, τηλ.: 9591810
ΤΙΜΗ: 10.000 δρχ.

Ο ΞΕΦΤΕΡΗΣ ΚΑΙ ΟΙ 12 ΘΕΟΙ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΟΥ

Οι περιπέτειες του Ξεφτέρη

του Γιάννη (cRx) Τζιφή
crx@compupress.gr

Ο Ξεφτέρης και οι 12 Θεοί του Ολύμπου είναι μια νέα συναρπαστική περιπέτεια του Ξεφτέρη, που λαμβάνει χώρα στον κόσμο της ελληνικής μυθολογίας. Σε μια εκδρομή στον Ολυμπο, ο αγαπημένος μας φίλος Ξεφτέρης συναντά τη Δροσάνθη, μια νύμφη του δάσους, και τη βοηθά να γράψει το "Μεγάλο Βιβλίο των Θεών". Ετσι, ο χρήστης, παρέα με τον Ξεφτέρη και τη Δροσάνθη, εξερευνά τα παλάτια των δώδεκα θεών του Ολύμπου ανακαλύπτοντας ενδιαφέρουσες πληροφορίες και γνωρίζει από κοντά καθένα θεό, που του αφηγείται ιστορίες από τη ζωή του. Επιπλέον εμπεδώνει τις γνώσεις που αποκτά μέσα από διασκεδαστικά και πρωτότυπα παιχνίδια. Με αυτό τον τρόπο ο χρήστης, παίζοντας και εξερευνώντας, έρχεται σε επαφή με την ελληνική μυθολογία και τις φανταστικές περιπέτειες των θεών του Ολύμπου.

Η νέα δημιουργία της SIEM είναι ένα τεχνολογικά προηγμένο εκπαιδευτικό πακέτο interactive multimedia, που απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6 έως 12 ετών. Παρέχει ένα δυναμικό διαλογικό περιβάλλον, πλούσιο σε ερεθίσματα, το οποίο συνδυάζει με επιτυχία εκπαίδευση και ψυχαγωγία μέσα σε ένα μαγευτικό παιχνίδι-παραμύθι.

Ο τίτλος "Ο Ξεφτέρης και οι 12 Θεοί του Ολύμπου" ενσωματώνει καλοσχεδιασμένα και ελκυστικά γραφικά με πλούσιο animation καθώς και πρωτότυπο σενάριο. Ο ήχος του παιχνιδιού κυμαίνεται και αυτός σε υψηλά επίπεδα, αφού περιέχει ανθρώπινη ομιλία υψηλής ποιότητας. Αξίζει να σημειώσουμε πως η ομιλία στο παιχνίδι αποτελείται από φωνές επαγγελματιών ηθοποιών. Ας δούμε όμως αναλυτικότερα μερικά στοιχεία που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι.

Κεντρική οθόνη

Η κεντρική οθόνη του παιχνιδιού περιλαμβάνει έξι διαφορετικές επιλογές, που είναι οι εξής: 1) Εισαγωγή, 2) Παραμύθι, 3) Παιχνίδι, 4) Παίκτες, 5) Ρυθμίσεις του προγράμματος και 6) Εξοδος.

Με την επιλογή **Εισαγωγή** δίνεται η δυνατότητα να δείτε ξανά την εισαγωγή του παιχνιδιού και να ακούσετε την εξιστόρηση της περιπέτειας.

Με την επιλογή **Παραμύθι** εισέρχεστε στο menu του παιχνιδιού (περί τέτοιου πρόκειται), από το οποίο μπορείτε να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι ή να συνεχίσετε ένα αποθηκευμένο.

Με την επιλογή **Παιχνίδι**, σάς δίνεται η δυνατότητα να λάβετε μέρος σε άλλο ένα παιχνίδι γνώσεων με τους 12 θεούς του Ολύμπου.

Η επιλογή Παίκτες επιτρέπει να επιλέξετε ποιον παίκτη θα χρησιμοποιήσετε, να εισαγάγετε κάποιον καινούριο ή να διαγράψετε έναν ήδη υπάρχοντα.

Από την επιλογή **Ρυθμίσεις** μπορείτε να ορίσετε την ένταση του ήχου και την επιλογή του μεγέθους της οθόνης σύμφωνα με τις προτιμήσεις σας.

Τέλος, η επιλογή **Εξοδος** τερματίζει την εκτέλεση της εφαρμογής και σας επιστρέφει στο λειτουργικό σας σύστημα.

Αξίζει να αναφερθεί πως το interface του τίτλου περιλαμβάνει ενεργά αντικείμενα και περιοχές. Συγκεκριμένα, τα ενεργά στοιχεία που θα συναντήσετε είναι τα εικονίδια του σαλίγκαρου, της νύμφης, του Ξευτέρη και των 12 θεών. Επιλέγοντας το εικονίδιο του σαλίγκαρου, ενεργοποιείτε τον αφηγητή του προγράμματος, ο οποίος θα σας διηγηθεί την εξέλιξη της ιστορίας καθώς και τις πληροφορίες που έχουν καταγραφεί στο Μεγάλο Βιβλίο των Θεών. Αντίστοιχα, η χρήση του εικονιδίου της νύμφης θα σας βοηθήσει στην εξέλιξη της ιστορίας, αφού αυτή συνομιλεί με τους θεούς που επισκέπτεστε και σας δίνει χρήσιμες πληροφορίες για τον καθένα. Πατώντας στο εικονίδιο του Ξεφτέρη, αυτόματα ανοίγει η βοήθεια του προγράμματος, από όπου μπορείτε να αντλήσετε αναλυτικές πληροφορίες τόσο για τις οδηγίες που σας έχουν δοθεί όσο και για τις δυνατές επιλογές που έχετε σε κάθε οθόνη. Τέλος, πατώντας το εικονίδιο των δώδεκα θεών, μπορείτε να ακούσετε πάλι την ερώτηση που σας έχει θέσει κάποιος από τους θεούς.

Ολοκληρώνοντας, αξίζει να σημειώσουμε ότι για να εκτελεστεί σωστά το πρόγραμμα απαιτεί την ύπαρξη της βιβλιοθήκης Direct X (έκδοση 5 ή νεότερη), η οποία περιλαμβάνεται στο CD-ROM του παιχνιδιού.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SIEM ΕΠΕ
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής Pentium, 16MB RAM και άνω, κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster, CD-ROM 4x ή γρηγορότερο, ελάχιστη ανάλυση οθόνης SVGA στα 640x480 με 256 χρώματα
ΔΙΑΘΕΣΗ: SIEM ΕΠΕ, τηλ.: 9249668
ΤΙΜΗ: 12.000 δρχ. (+ ΦΠΑ)



Το μενού της εγκατάστασης του παιχνιδιού.



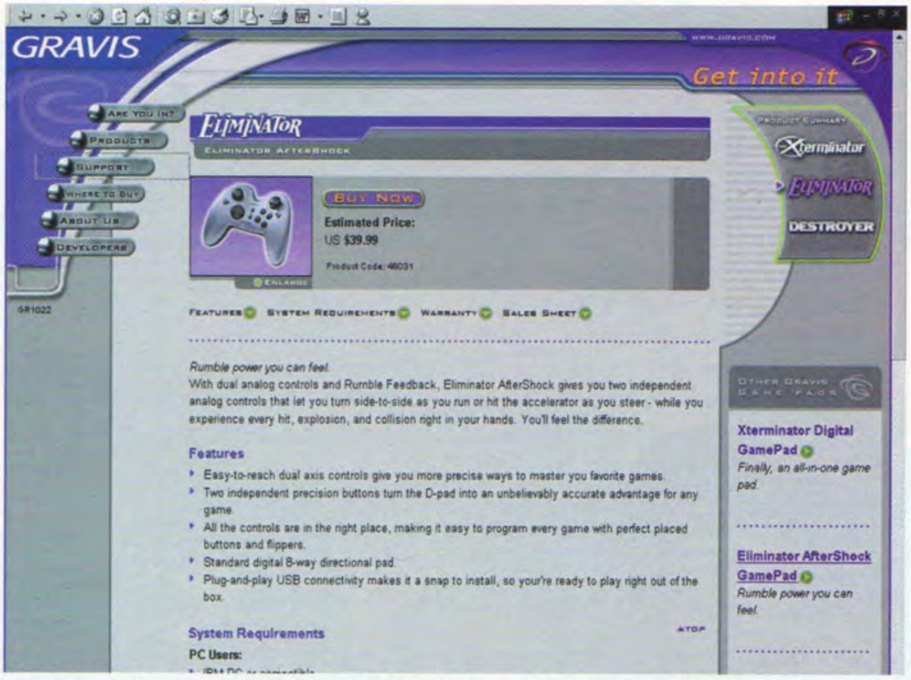
Αλλη μία φορά η SIEM πρωτοστατεί στα εκπαιδευτικά παιχνίδια.


ANNE McCAFFREY'S
FREEDOM
FIRST RESISTANCE
Red Storm
ENTERTAINMENT
www.beacon.gr
BEACON
MULTIMEDIA
BEACON MULTIMEDIA S.A. ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13 & ΒΟΥΤΣΙΝΑ, 155 61 ΧΟΛΑΡΓΟΣ, τηλ.: 6595630, fax: 6595697, e-mail: beacon@beacon.gr

ELIMINATOR SHOCK RUMBLE GAME PAD

Το απόλυτο game pad

του Γιάννη (cRx) Τζιφή
crx@compupress.gr



Στο site της Gravis θα βρείτε πληροφορίες για όλα τα προϊόντα της, καθώς και τεχνική υποστήριξη γι' αυτά.

Η Gravis, γνωστή εταιρεία κατασκευής χειριστηρίων, κυκλοφόρησε πρόσφατα ένα νέο game pad, το οποίο, όπως όλα τα δημιουργήματά της, χαρακτηρίζεται από τις υψηλές επιδόσεις του και την ποιότητα κατασκευής. Ανοίγοντας το πακέτο της συσκευής, εκτός από το μοχλό θα βρείτε το συνοδευτικό CD-ROM καθώς και τα απαραίτητα εγχειρίδια χρήσης. Πρέπει να σημειώσουμε πως τα εγχειρίδια δεν παρέχουν υποστήριξη της ελληνικής γλώσσας. Το συνοδευτικό CD-ROM ονομάζεται Xperience και περιλαμβάνει όλα τα προγράμματα και τις εφαρμογές που θα χρειαστείτε προκειμένου να εγκαταστήσετε και να ρυθμίσετε σωστά το μοχλό. Το Eliminator Shock Rumble Game Pad χρησιμοποιεί για τη σύνδεσή του με τον υπολογιστή τη θύρα USB. Αξίζει να αναφερθεί ότι, σε αντίθεση με άλλα προϊόντα της Gravis, το εν λόγω game pad δεν περιλαμβάνει μετατροπέα για σύνδεση στην τυπική υποδοχή της κάρτας ήχου. Το game pad της Gravis ενσωματώνει συνολικά οχτώ διαφορετικά πλήκτρα, τέσσερα πτερύγια καθώς και τρεις μοχλούς. Αναλυτικότερα, τα πλήκτρα του game pad είναι τα τέσσερα πλήκτρα δράσης που εκτελούν βασικές λειτουργίες του παιχνιδιού, τα δύο πλήκτρα ακρίβειας, το πλήκτρο Start και, τέλος, το πλήκτρο Select. Αντίστοιχα, οι μοχλοί του game pad είναι το ψηφιακό D-pad και τα δύο αναλογικά D-pads. Τέλος, το game pad συμπεριλαμβάνει τέσσερα πτερύγια, τα γνωστά σε όλους μας φτερά. Ας δούμε όμως αναλυτικότερα τη χρήση όλων των προαναφερόμενων πλήκτρων και μοχλών.

Οι δύο αναλογικοί μοχλοί θα σας δώσουν ανεξάρτητο έλεγχο στις ειδικές κινήσεις κάθε παιχνιδιού. Για παράδειγμα, σε ένα war-flight simulator game μπορείτε να έχετε τον έλεγχο του αεροπλάνου με τον ψηφιακό μοχλό, ενώ οι δύο αναλογικοί θα σας βοηθήσουν να ελέγξετε το στόχαστρο των όπλων σας.

Το ψηφιακό χειριστήριο του μοχλού θα σας επιτρέψει να μετακινηθείτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια. Αντίστοιχα, τα δύο πλήκτρα Precision του μοχλού θα σας δώσουν την απόλυτη ακρίβεια που χρειάζεστε για να πετύχετε το στόχο σας. Τα πτερύγια που υπάρχουν στο άνω μέρος του μοχλού θα σας



βοηθήσουν να αλλάξετε ταχύτητα στα racing games ή να πλοηγηθείτε στα menus των παιχνιδιών. Αξίζει επίσης να σημειώσουμε πως το ειδικό λογισμικό που παρέχεται στο συνοδευτικό CD-ROM θα σας επιτρέψει να ορίσετε εσείς τη χρήση του καθένα από τα δέκα προγραμματιζόμενα πλήκτρα του game pad. Την ανωτέρω ενέργεια μπορείτε να επιτύχετε ξεχωριστά για κάθε παιχνίδι που διαθέτετε. Επίσης, χρησιμοποιώντας το συγκεκριμένο πρόγραμμα μπορείτε να ορίσετε την ευαισθησία του μοχλού, την ταχύτητα επιτάχυνσης καθώς και άλλες λειτουργίες.

Είναι άξιο αναφοράς το γεγονός πως το χειριστήριο παρέχει τη δυνατότητα της ανάδρασης (feedback). Το Eliminator Shock Rumble Game Pad θα μπορέσει να παραγάγει κραδασμούς ακόμα και σε παιχνίδια που δεν υποστηρίζουν κάτι τέτοιο, αρκεί να διαθέτετε το λειτουργικό σύστημα Windows 95 ή Windows 98. Βέβαια, η λειτουργία της ανάδρασης έχει καλύτερα αποτελέσματα στην περίπτωση που θα χρησιμοποιήσετε παιχνίδια που την υποστηρίζουν. Αξίζει να παρατηρήσουμε πως το λειτουργικό σύστημα Windows 2000 δεν υποστηρίζει την προαναφερόμενη λειτουργία του game pad. Τέλος, η σύνδεση του Eliminator Shock Rumble Game Pad με τον υπολογιστή γίνεται πολύ εύκολα, χωρίς να απαιτούνται εξειδικευμένες γνώσεις. Σε κάθε περίπτωση, το νέο δημιούργημα της Gravis αποτελεί μία πολύ καλή επιλογή αγοράς, αφού θα σας ικανοποιήσει τόσο με τις δυνατότητές του όσο και με την ανθεκτική κατασκευή του.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Gravis
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium στα 60MHz, 16MB RAM και άνω, CD-ROM 2x ή γρηγορότερο
ΔΙΑΘΕΣΗ: Axion, Πάρνηθος 21, Μεταμόρφωση, τηλ.: 2855063
ΤΙΜΗ: 12.800 δρχ.

...ΕΚΤΥΠΩΤΗ INKJET

Ενα τυπογραφείο στο... σπίτι σας!

Η προσθήκη ενός εκτυπωτή αποτελεί στις μέρες μας τον πλέον συνηθισμένο τρόπο αναβάθμισης και επέκτασης του συστήματός μας. Η πλειονότητα των καταναλωτών προσανατολίζεται στην αγορά κάποιου μοντέλου της κατηγορίας inkjet, όπου οι τιμές είναι ιδιαίτερα προσιτές και η ποιότητα εκτύπωσης κυμαίνεται σε άκρως ικανοποιητικά επίπεδα.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Η αγορά των εκτυπωτών inkjet κατακλύζεται από έναν μεγάλο αριθμό προϊόντων, γεγονός που καθιστά την επιλογή του κατάλληλου μοντέλου ιδιαίτερα δύσκολη. Σε κάθε περίπτωση, ο υποψήφιος αγοραστής πρέπει να γνωρίζει ότι οι ανάγκες του είναι αυτές που θα διαμορφώσουν την τελική απόφαση και όχι τα αποτελέσματα κάποιου συγκριτικού τεστ. Αλλωστε, δεν είναι δυνατόν να υπάρξει απόλυτη σύγκριση, αφού κάθε κατασκευάστρια εταιρεία έχει τη δική της φιλοσοφία. Στην παρουσίαση που ακολουθεί θα επιχειρήσουμε να δώσουμε στον αναγνώστη μία συνοπτική εικόνα της αγοράς των εκτυπωτών inkjet (A4) μέσα από την παρουσίαση των κυριότερων μοντέλων των πέντε κυρίαρχων κατασκευαστών.

Για την αξιολόγηση των προϊόντων οι παράμετροι που θα ληφθούν υπόψη είναι η ταχύτητα και η ποιότητα εκτύπωσης, το κόστος ανά σελίδα και η ποιότητα κατασκευής. Πρέπει να σημειωθεί, ωστόσο, ότι οι εκτυπωτές inkjet ενδείκνυνται κυρίως για την κατηγορία χρηστών που δίνουν έμφαση στην ποιότητα των εκτυπώσεων (ασπρόμαυρων και έγχρωμων). Στην περίπτωση που επιθυμείτε μία συσκευή για εκτεταμένη χρήση και αποφασίσετε ότι η ύπαρξη χρώματος δεν είναι ζωτικής σημασίας, θα ήταν προτιμότερο να στραφείτε στην αγορά των εκτυπωτών laser. Αν και φαινομενικά κοστίζουν σημαντικά ακριβότερα, το κόστος ανά σελίδα βρίσκεται σε χαμηλά επίπεδα. Μακροπρόθεσμα, λοιπόν, οι εκτυπωτές της κατηγορίας laser αποδεικνύονται σαφώς οικονομικότεροι, ενώ η υπεροχή τους στους τομείς της ταχύτητας και της ποιότητας εκτύπωσης κειμένου είναι δεδομένη.



LEXMARK

Η Lexmark έχει μία ιδιαίτερα δυναμική παρουσία στο χώρο των εκτυπωτών, αφού τα προϊόντα της συνδυάζουν εντυπωσιακά τεχνικά χαρακτηριστικά και πολύ καλή σχέση απόδοσης/τιμής. Τα μοντέλα της εταιρείας μπορούν να συνδεθούν με τον υπολογιστή είτε μέσω της "παραδοσιακής" παράλληλης θύρας είτε μέσω του διαύλου USB, ενώ οι drivers διακρίνονται για το υψηλό επίπεδο ευχρηστίας αλλά και για τις πολλές επιλογές που παρέχουν.

Ο φθηνότερος εκτυπωτής της Lexmark φέρει την ονομασία **Z12** και διατίθεται σε πολύ χαμηλή τιμή, αφού κοστίζει μόλις 27.000 δρχ. Το γεγονός αυτό συνεπάγεται μια σειρά συμβιβασμών τόσο στα χαρακτηριστικά όσο και στην ποιότητα εκτύπωσης. Συγκεκριμένα, το μοντέλο διαθέτει μόνο μία κεφαλή, στην οποία ο χρήστης είναι υποχρεωμένος να εναλλάσσει το μαύρο και το έγχρωμο cartridge, ανάλογα με τις απαιτήσεις της εκάστοτε εκτύπωσης. Η μέγιστη ανάλυση φτάνει τα 1.200x1.200 dpi, τιμή ικανοποιητική για το σύνολο των καταναλωτών, ενώ η ποιότητα εκτύπωσης διατηρείται σε αξιοπρεπή επίπεδα. Μοναδική αδυναμία του Z12 συνιστά η ταχύτητα εκτύπωσης, η οποία είναι μικρή ακόμα και στις χαμηλές αναλύσεις. Συνολικά, το μοντέλο της Lexmark μπορεί να αποτελέσει άριστη αγορά για όσους αναζητούν έναν φθηνό εκτυπωτή για οικιακή χρήση, ιδιαίτερα όταν ο αριθμός των προς εκτύπωση σελίδων είναι περιορισμένος.

Ο **Z32** στοιχίζει 8.000 δρχ. ακριβότερα από τον Z12 (35.000 δρχ.), παρουσιάζεται όμως σημαντικά ενισχυμένος σε όλους τους τομείς. Αν και η μέγιστη ανάλυση παραμένει στα 1.200x1.200 dpi, η ποιότητα εκτύπωσης είναι αισθητά καλύτερη, ενώ και η ταχύτητα κυμαίνεται πλέον σε ικανοποιητικά επίπεδα. Ο Z32 διαθέτει δύο κεφαλές, μία για το μονόχρωμο και μία για το τρίχρωμο cartridge. Επιπλέον, υπάρχει η δυνατότητα αντικατάστασης του μαύρου cartridge με το λεγόμενο "φωτογραφικό". Ετσι τα χρώματα που χρησιμοποιούνται γίνονται έξι, γεγονός που αυξάνει κατακόρυφα την ποιότητα των έγχρωμων εκτυπώσεων. Φυσικά, το χαρακτηριστικό αυτό συναντάται σε όλα τα μοντέλα της Lexmark που διαθέ-



LEXMARK Z32

τουν δύο κεφαλές. Ιδιαίτερα σημαντική είναι η παρουσία αυτόματου τροφοδότη χαρτιού, που μπορεί να διαχειριστεί μέχρι 100 φύλλα μεγέθους Α4. Ο εκτυπωτής προσφέρει άριστη σχέση απόδοσης/τιμής και είναι ικανός να καλύψει απόλυτα τις ανάγκες του μεγαλύτερου μέρους των καταναλωτών.

Στο αμέσως επόμενο σκαλί της ιεραρχίας των εκτυπωτών Lexmark συναντάμε τον **Z42**. Η μέγιστη ανάλυση εδώ αγγίζει τα 2.400x1.200 dpi, η μεγαλύτερη που έχει παρουσιαστεί ως τώρα στο χώρο των οικιακών εκτυπωτών inkjet. Ωστόσο, ακόμα και στις χαμηλότερες αναλύσεις το φαινόμενο του banding είναι σχεδόν ανύπαρκτο, ενώ η ταχύτητα εκτύπωσης κειμένου είναι αρκετά καλή και ανέρχεται στις 5 σελίδες ανά λεπτό. Αντίθετα, στην περίπτωση που η σελίδα περιέχει εικόνα, η ταχύτητα μειώνεται σημαντικά, ιδιαίτερα στις υψηλές αναλύσεις. Το γεγονός αυτό όμως δεν είναι ικανό να επισκιάσει τις πολύ καλές επιδόσεις του εκτυπωτή, που τον καθιστούν μία άριστη αγορά. Στοιχίζει 52.000 δρχ.

Ο **Z52** αποτελεί αυτή τη στιγμή το κορυφαίο μοντέλο της Lexmark στην κατηγορία των εκτυπωτών inkjet. Η μέγιστη ανάλυση είναι ίδια με εκείνη που προσφέρει ο Z42 (2.400x1.200 dpi), όμως ο Z52 παρέχει υψηλότερο επίπεδο ευκρίνειας, ενώ είναι σημαντικά ταχύτερος. Συγκεκριμένα, η μέγιστη ταχύτητα εκτύπωσης εντοπίζεται στις 6 σελίδες ανά λεπτό και θεωρείται άκρως ικανοποιητική. Η αχίλλειος πτέρνα της συσκευής (αλλά και όλων των μοντέλων της Lexmark, όπως φαίνεται) παραμένει η χαμηλή ταχύτητα εκτύπωσης σύνθετου εγγράφου στις υψηλές αναλύσεις. Ωστόσο, η εξαιρετική ποιότητα εκτύπωσης τοποθετεί τον Z52 στην κορυφή των εκτυπωτών της κατηγορίας του, ενώ η τιμή του, που εντοπίζεται στις 63.000 δρχ., είναι μάλλον χαμηλή σε σχέση με τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά.

HEWLETT-PACKARD

Οι εκτυπωτές της Hewlett-Packard αποτελούν αξιόπιστες και ιδιαίτερα ανθεκτικές συσκευές. Κατά κανόνα συνιστώνται για συχνές και πολυσέλιδες εκτυπώσεις, αφού, συν τοις άλλοις, το κόστος ανά σελίδα κυμαίνεται σε σχετικά χαμηλά επίπεδα (κυρίως στις νεότερες υλοποιήσεις της HP). Για τη σύνδεση με τον υπολογιστή, τα μοντέλα της HP χρησιμοποιούν τόσο την παράλληλη θύρα όσο και τη USB.

Ο **Deskjet 640C** είναι το οικονομικότερο μοντέλο της εταιρείας και συνδυάζει αποδεκτές επιδόσεις με χαμηλή τιμή αγοράς. Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει είναι τα "ταπεινά" 600x600 dpi, γεγονός που συνεπάγεται αυτόματα χαμηλή ποιότητα εκτύπωσης εικόνων. Το φαινόμενο του banding κάνει αισθητή την παρουσία του, ενώ η ταχύτητα εκτύπωσης κυμαίνεται σε χαμηλά επίπεδα και είναι σίγουρο πως δεν θα ικανοποιήσει την πλειονότητα των χρηστών. Στην τιμή στην οποία διατίθεται (37.000 δρχ.), υπάρχουν σίγουρα πιο αξιόλογες προτάσεις.



HEWLETT-PACKARD 930

Αντίθετα, ο εκτυπωτής **Deskjet 840C** αποτελεί μία σαφώς πιο ισορροπημένη πρόταση. Κάνει χρήση της τεχνολογίας PhotoREt II και η μέγιστη ανάλυση εντοπίζεται στα 600x1.200 dpi, προσφέροντας ικανοποιητική ποιότητα εκτύπωσης. Η ταχύτητα, από την άλλη πλευρά, είναι αποδεκτή για την εκτύπωση απλού κειμένου, αλλά χαμηλή στην περίπτωση εκτύπωσης εικόνας. Ο 840C κοστίζει 46.000 δρχ., τιμή υψηλή σε σχέση με αυτά που προσφέρει.

Το μοντέλο **930C** εγκαινιάζει τη νέα σειρά εκτυπωτών της Hewlett-Packard και προσφέρει ιδιαίτερα αξιόλογες επιδόσεις. Υιοθετεί την τεχνολογία PhotoREt III και η μέγιστη ανάλυση που επιτυγχάνει είναι τα 2.400x1.200 dpi. Διαθέτει αυτόματο τροφοδότη χαρτιού, που μπορεί να διαχειριστεί μέχρι 100 σελίδες Α4, ενώ περιλαμβάνει 4MB μη επεκτάσιμης μνήμης. Οι εκτυπώσεις του 930C διακρίνονται για το υψηλό επίπεδο ευκρίνειας και την άριστη χρωματική απόδοση. Η ταχύτητα της συσκευής κυμαίνεται σε άκρως ικανοποιητικά επίπεδα, όταν πρόκειται για απλό κείμενο (5 σελίδες ανά λεπτό), αλλά, ως συνήθως, κατά την εκτύπωση εικόνας σε υψηλές αναλύσεις η ταχύτητα περιορίζεται, χωρίς το γεγονός αυτό να αποτελεί σημαντικό μειονέκτημα. Συνοψίζοντας, ο 930C προσφέρει χαρακτηριστικά που θα ικανοποιήσουν τον απαιτητικό χρήστη και διατίθεται σε προσιτή τιμή (74.000 δρχ.).

Η ταχύτητα είναι το χαρακτηριστικό που διαφοροποιεί τον εκτυπωτή **Deskjet 950C** από το μοντέλο που περιγράφηκε ανωτέρω. Συγκεκριμένα, σε διάστημα ενός λεπτού ο 950C εκτυπώνει 7 σελίδες κειμένου σε μορφή draft, γεγονός που τον τοποθετεί στους ταχύτερους εκτυπωτές της κατηγορίας του. Η ποιότητα εκτύπωσης είναι εξαιρετική και το φαινόμενο του banding απουσιάζει ακόμα και στις χαμηλότερες αναλύσεις. Ωστόσο, η τιμή του εκτυπωτή είναι αρκετά υψηλή (97.000 δρχ.) και είναι αμφίβολο αν η ταχύτητα εκτύπωσης θα κάνει τον υποψήφιο αγοραστή να τον προτιμήσει από τον αρκετά φθηνότερο 930C.

Το μοντέλο **Deskjet 990cxi** αποτελεί την κορυφαία πρόταση της Hewlett-Packard στο χώρο των εκτυπωτών inkjet. Κάνει χρήση της τεχνολογίας PhotoREt III, γεγονός που ανεβά-



HEWLETT-PACKARD 990

Πριν αγοράσετε



EPSON Stylus Color 880

ζει τη μέγιστη ανάλυση εκτύπωσης στα 2.400x1.200 dpi. Διαθέτει 8MB μη επεκτάσιμης μνήμης και προσφέρει άριστη ποιότητα εκτύπωσης, ενώ η ταχύτητά του κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα, δεδομένου ότι έχει τη δυνατότητα εκτύπωσης 9 σελίδων ανά λεπτό (για αρχεία κειμένου). Επιπλέον, ο 990cxi ενσωματώνει μια σειρά εντυπωσιακών χαρακτηριστικών, που τον τοποθετούν τόσο τεχνικά όσο και οικονομικά στην κατηγορία των εκτυπωτών high-end. Ετσι, ο τροφοδότης δίνει τη δυνατότητα εκτύπωσης και στις δύο όψεις του χαρτιού χωρίς την επέμβαση του χρήστη, ενώ ένας αισθητήρας αναλαμβάνει να ρυθμίσει τις παραμέτρους της εκτύπωσης ανάλογα με τον τύπο χαρτιού που χρησιμοποιείται. Το μοντέλο της Hewlett-Packard επιτυγχάνει κορυφαία ποιότητα εκτύπωσης, παρέχοντας ευκρίνεια αλλά και άριστη χρωματική απόδοση. Η τιμή του, που εντοπίζεται στις 155.000 δρχ., είναι υψηλή αλλά λογική σε σχέση με αυτά που προσφέρει.

EPSON

Η Epson είναι μία παραδοσιακή δύναμη στο χώρο των εκτυπωτών. Τα προϊόντα της χαρακτηρίζονται από υψηλή ποιότητα εκτύπωσης αλλά και από όμοια υψηλό κόστος ανά σελίδα, γεγονός που οφείλεται κατά κύριο λόγο στη σχέση κόστους/διάρκειας ζωής των ανταλλακτικών. Η σύνδεση με τον υπολογιστή πραγματοποιείται είτε μέσω της παράλληλης θύρας είτε μέσω της θύρας USB.

Ο **Stylus Color 680** είναι η οικονομικότερη πρόταση της Epson που θα εξετάσουμε στο παρόν άρθρο. Χρησιμοποιεί δύο μελάνια, ένα μαύρο και ένα τρίχρωμο, ενώ η μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση φτάνει τα 2.880x720 dpi και αποτελεί εχέγγυο για ποιοτικές εκτυπώσεις. Με τη χρήση των ειδικών χαρτιών, μάλιστα, το αποτέλεσμα αγγίζει την τελειότητα. Θα πρέπει να σημειωθεί πάντως ότι, αν και στην εκτύπωση εικόνας η συσκευή της Epson βρίσκεται αρκετά μπροστά από τον ανταγωνισμό, στην εκτύπωση κειμένου σε απλό χαρτί αρκετά μοντέλα της ίδιας κατηγορίας αποδίδουν οριακά καλύτερα. Η ταχύτητα εκτύπωσης κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα και εντοπίζεται στις 5 σελίδες ανά λεπτό για αρχείο κειμένου σε μορφή draft. Είναι αξιοσημείωτο ότι ο εκτυπωτής της Epson παρέχει τη δυνατότητα -σχετικά- γρήγορης εκτύπωσης εικόνας, ακόμα και σε υψηλές αναλύσεις. Συνολικά, πρόκειται για μια ποιοτική και ολοκληρωμένη πρόταση, η δε τιμή του, που ανέρχεται στις 59.000 δρχ., τον καθιστά μία ιδιαίτερα συμφέρουσα αγορά.



EPSON Stylus Color 980

Το μοντέλο **Stylus Color 880** αποτελεί μία σαφώς ακριβότερη πρόταση, που προορίζεται για τον ιδιαίτερα απαιτητικό χρήστη. Η ανάλυση της σελίδας μπορεί να φτάσει τα 2.880x720 dpi, ενώ ακόμα και στις χαμηλότερες αναλύσεις η ποιότητα εκτύπωσης κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα. Μια προσεκτική εκτίμηση της ταχύτητας εκτύπωσης οδηγεί σε ένα "παράδοξο" συμπέρασμα: Στην εκτύπωση κειμένου η συσκευή παρουσιάζει μάλλον μέτριες επιδόσεις, αλλά στην εκτύπωση εικόνας η κατάσταση αντιστρέφεται πλήρως, αφού η ταχύτητα είναι ασυνήθιστα υψηλή. Ο Stylus Color 880 κοστίζει 90.000 δρχ. και αποτελεί άριστη επιλογή για εκτυπώσεις φωτογραφικής ποιότητας.

Το ακριβότερο μοντέλο της Epson φέρει την ονομασία **Stylus Color 980** και απευθύνεται στους χρήστες που δίνουν ιδιαίτερη σημασία στη λεπτομέρεια. Υποστηρίζει αναλύσεις μέχρι και 2.880x720 dpi και προσφέρει κορυφαία ποιότητα εκτύπωσης τόσο στο απλό όσο και στο σύνθετο κείμενο, ακόμα και όταν δεν γίνεται χρήση ειδικού χαρτιού. Είναι προφανές, βέβαια, ότι για την πλήρη αξιοποίηση των δυνατοτήτων του εκτυπωτή επιβάλλεται η χρήση χαρτιού τύπου Coated ή Glossy. Στην περίπτωση αυτή, η απόδοση είναι εκπληκτική. Η μελέτη της ταχύτητας εκτύπωσης οδηγεί για ακόμα μία φορά στο "παράδοξο" που συναντήσαμε και στον 880. Το στοιχείο αυτό αποκαλύπτει αμέσως τους προσανατολισμούς της συσκευής. Συνολικά, ο 980 είναι ένας "ακριβός" εκτυπωτής, που, στη διόλου ευκαταφρόνητη τιμή των 129.000 δρχ., είναι ικανός να προσφέρει την απόλυτη ποιότητα εκτύπωσης.

CANON

Αν και τα περισσότερα μοντέλα της Canon δεν διεκδικούν τα πρωτεία στον τομέα της ποιότητας, αποτελούν αξιόπιστες συσκευές, που εντυπωσιάζουν χάρη τόσο στην ταχύτητα που επιτυγχάνουν στις εκτυπώσεις κειμένου όσο και στην οικονομία που προσφέρουν, καθώς στις περισσότερες περιπτώσεις το κόστος ανά σελίδα κινείται σε χαμηλά επίπεδα. Η σύνδεση με τον υπολογιστή πραγματοποιείται είτε μέσω της παράλληλης θύρας είτε μέσω της θύρας USB.

Ο **BJC 2100** είναι μια οικονομική πρόταση, που, χωρίς να εντυπωσιάζει, είναι σε θέση να καλύψει τις ανάγκες του χρήστη που αναζητά ικανοποιητική ποιότητα εκτύπωσης σε αρχεία απλού κειμένου. Διαθέτει δύο κεφαλές και η μέγιστη ανάλυση της σελίδας αγγίζει τα 1.200x1.200 dpi. Η ταχύτητα εκτύπωσης είναι μέτρια, όταν το προς εκτύπωση αρχείο περιέχει μόνο κείμενο (2,5 σελίδες ανά λεπτό). Από την άλλη πλευρά, η αποτύπωση μιας εικόνας στο χαρτί βάζει το χρήστη... σε περιπέτειες, αφού απαιτεί αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα. Για την επίτευξη ποιοτικά αξιόλο-



CANON BJC 2100


THE 4TH COMING
Μπες στο φανταστικό κόσμο του
ON-LINE GAMING
Παίξε μία εβδομάδα
ΔΩΡΕΑΝ
ως demo user
www.t4c.gr
DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.

Πριν αγοράσετε



CANON BJC6200

γων αποτελεσμάτων είναι απαραίτητη η χρήση ειδικού χαρτιού. Στην αντίθετη περίπτωση, το φαινόμενο του banding είναι αρκετά συχνό. Η συσκευή ενσωματώνει ένα εξαιρετικά πρωτότυπο χαρακτηριστικό: με την προσθήκη ενός cartridge (που δεν περιλαμβάνεται στη συσκευασία) μετατρέπεται σε scanner. Η γενική εικόνα που δίνει ο BJC 2100 είναι μέτρια και ο μόνος λόγος απόκτησής του είναι η χαμηλή τιμή στην οποία διατίθεται (34.000 δρχ).

O **BJC 6200**, από την άλλη πλευρά, είναι ένας αξιόλογος εκτυπωτής, που επιτυγχάνει ικανοποιητικές επιδόσεις σε όλες τις κατηγορίες. Η μέγιστη ανάλυση φτάνει τα 1.200x1.200 dpi, με την ποιότητα εκτύπωσης να βρίσκεται σε πολύ καλά επίπεδα. Κατά την εκτύπωση απλού κειμένου σε μορφή draft η ταχύτητα ανέρχεται στις 6,5 σελίδες ανά λεπτό και είναι μία από τις μεγαλύτερες που συναντήσαμε σε αυτή την κατηγορία. Ο εκτυπωτής χρησιμοποιεί την τεχνολογία Canon Think Tank, κατά την οποία το τρίχρωμο μελάνι αποτελείται από τρία ανεξάρτητα cartridges, γεγονός που εξασφαλίζει τη μέγιστη δυνατή οικονομία. Στις 70.000 δρχ., ο BJC 6200 αποτελεί μια εξαιρετικά ενδιαφέρουσα πρόταση.

O **BJC 8200** είναι το κορυφαίο μοντέλο της Canon και απευθύνεται στους χρήστες που είναι διατεθειμένοι να δαπανήσουν ένα αξιοσέβαστο ποσό προκειμένου να αποκτήσουν μια συσκευή που θα παρέχει κορυφαία ποιότητα εκτύπωσης. Η μέγιστη ανάλυση ανέρχεται στα 1.200x1.200 dpi και το επίπεδο ευκρίνειας κυμαίνεται σε υψηλό επίπεδο, ακόμα κι όταν η εκτύπωση γίνεται σε απλό χαρτί. Με τη χρήση του χαρτιού Photo Paper Pro, ωστόσο, το οποίο είναι σχεδιασμένο από την Canon αποκλειστικά για τον 8200, τα αποτελέσματα είναι εξαιρετικά. Εξίσου εντυπωσιακές είναι οι επιδόσεις του εκτυπωτή στον τομέα της οικονομίας. Χρησιμοποιεί 6 αυτόνομα ink cartridges, γεγονός που εξασφαλίζει εξαιρετικά χαμηλό κόστος ανά σελίδα. Επιπλέον, με την προσθήκη ενός cartridge (που δεν περιλαμβάνεται στη συσκευασία) ο εκτυπωτής μετατρέπεται σε scanner, με μέγιστη ανάλυση σάρωσης τα 600x600 dpi. Το μοναδικό αρνητικό σημείο που εντοπίζεται στην αξιόλογη πρόταση της Canon είναι η ταχύτητα εκτύπωσης αρχείων κειμένου, που βρίσκεται κάτω από το μέσο όρο. Οπως είναι αναμενόμενο, τα εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του 8200 ανεβάζουν το κόστος του σε υψηλά επίπεδα. Κοστίζει 175.000 δρχ., αποτελεί όμως μία εξαιρετική πρόταση για τον απαιτητικό χρήστη.



XEROX M750

XEROX

Οι εκτυπωτές της Xerox διακρίνονται για την πολύ καλή ποιότητα κατασκευής αλλά και για τις καθ' όλα αξιοπρεπείς επιδόσεις τους. Ταυτόχρονα, διατίθενται σε προσιτές τιμές και είναι σε θέση να καλύψουν τις ανάγκες του μέσου καταναλωτή. Ωστόσο, οι drivers έχουν πολλά περιθώρια βελτίωσης, αφού σε πολλές περιπτώσεις προκαλούν σύγχυση στο χρήστη. Στα μοντέλα που παρουσιάζουμε, η σύνδεση με τον υπολογιστή πραγματοποιείται είτε μέσω της παράλληλης θύρας είτε μέσω της θύρας USB. Το σημείο αυτό χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή, καθώς ορισμένες παλαιότερες υλοποιήσεις της εταιρείας χρησιμοποιούν μόνο την παράλληλη θύρα.

Η μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση του **Xerox Docuprint M750** φτάνει τα 1.200x1.200 dpi και το αποτέλεσμα της εκτύπωσης είναι αξιόλογο, αφού χαρακτηρίζεται από υψηλή ευκρίνεια και ικανοποιητικό βαθμό χρωματικής απόδοσης. Ο εκτυπωτής χρησιμοποιεί δύο κεφαλές, μια μαύρη και μια τρίχρωμη. Για την επίτευξη της μέγιστης δυνατής οικονομίας στη χρήση του μελανιού, η Xerox έχει αναπτύξει την τεχνολογία Inklogic (είναι ανάλογη με την Think Tank της Canon), κατά την οποία το τρίχρωμο μελάνι αποτελείται από τρία διαφορετικά cartridges. Η ταχύτητα του M750 δεν εντυπωσιάζει, κινείται όμως σε αξιοπρεπή επίπεδα (4 σελίδες ανά λεπτό). Στις 55.000 δρχ., το μοντέλο της Xerox αποτελεί μια τίμια πρόταση.

O **Docuprint M760**, αν και μοιάζει εξωτερικά με το προαναφερόμενο μοντέλο, παρουσιάζει σημαντική διαφοροποίηση στα τεχνικά χαρακτηριστικά, με αποτέλεσμα να επιτυγχάνει ανώτερες επιδόσεις. Η μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση παραμένει στα 1.200x1.200 dpi, όμως η ποιότητα εκτύπωσης είναι σαφώς ανώτερη, ενώ αύξηση παρατηρείται και στην ταχύτητα. Ο M760 αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο για κάθε απαιτητικό χρήστη και διατίθεται σε λογική τιμή (67.000 δρχ.).

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

ΕΙΔΗ ΧΑΡΤΙΟΥ

Το απλό χαρτί προσφέρει ικανοποιητική ευκρίνεια όταν το προς εκτύπωση έγγραφο περιέχει μόνο κείμενο. Στην περίπτωση, όμως, που το έγγραφο περιλαμβάνει εικόνες, για τη βελτιστοποίηση του αποτελέσματος ενδείκνυται η χρήση χαρτιών ειδικού τύπου. Το Coated Paper είναι ο τύπος χαρτιού που επιτυγχάνει την καλύτερη σχέση απόδοσης/τιμή. Διαθέτει στη μία όψη του ειδική επίστρωση, που επιτρέπει τη βελτίωση της κατανομής του μελανιού επάνω στην επιφάνειά του. Το Glossy Paper αποτελεί μακράν τον ακριβότερο τύπο χαρτιού, όμως η αποτύπωση των χρωμάτων στην ενεργό όψη του γίνεται με τη μέγιστη δυνατή ακρίβεια, με συνέπεια η προσφερόμενη ποιότητα εκτύπωσης να χαρακτηρίζεται "φωτογραφική".

Με ορισμένες σκέψεις για το Napster και το μέλλον της ψηφιακής μουσικής θα ξεκινήσουμε, φίλοι μου, αυτόν το μήνα τη στήλη μας. Στη συνέχεια θα δούμε την ενδιαφέρουσα επιστολή του φίλου "Supreme Magus" για το γνωστό θέμα της κούρσας των αναβαθμίσεων...

NAPSTER, ΤΡΑΜΠΕΣ ΚΑΙ... ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Οι εξελίξεις σχετικά με το Napster μάς έχουν απασχολήσει αρκετές φορές στα τελευταία τεύχη του "PC Master". Πρόκειται όμως πράγματι για μία υπόθεση καίριας σημασίας, αφού από την τελική έκβασή της θα εξαρτηθούν πολλά, σε ό,τι αφορά τόσο τον τρόπο διανομής και ακρόασης της μουσικής όσο και το μέλλον και τη φυσιογνωμία του ίδιου του Internet.

Το μεγαλύτερο ίσως στοίχημα που παίζεται με το Napster και τα υπόλοιπα παρεμφερή προγράμματα ή sites έχει να κάνει με τους ίδιους τους καλλιτέχνες. Είναι η πρώτη φορά που κάποιες on-line υπηρεσίες παρακάμπτουν τις παραδοσιακές δισκογραφικές εταιρείες και προσφέρουν στους μουσικούς τη δυνατότητα να προωθήσουν την τέχνη τους μέσω του Internet ή ακόμα και να διανείμουν ένα δίσκο τους ολοκληρωτικά μέσω αυτού, με πολύ πιο συμφέροντες οικονομικά όρους, πέρα από τα δισκογραφικά κυκλώματα.

Αυτό το γεγονός αποτελεί από μόνο του μία επανάσταση, που δίκαια χαρακτηρίζεται από τους ειδικούς αντίστοιχη με αυτήν της εφεύρεσης του ραδιοφώνου ή της τηλεόρασης. Οταν τα τραγούδια άρχισαν να παίζονται στους ραδιοφωνικούς σταθμούς και οι πανάκριβες χολιγουντιανές ταινίες βρήκαν το δρόμο τους στις μικρές οθόνες, η λύση που ικανοποιούσε όλες τις πλευρές βρέθηκε, και δεν ήταν άλλη από την πληρωμή δικαιωμάτων στους "copyright holders". **Γιατί δεν μπορεί, αλήθεια, να γίνει κάτι αντίστοιχο με το Napster και να τελειώσει εδώ η ιστορία;** Οπως γράφει σε άρθρο του ο καθηγητής της Νομικής Σχολής του Stanford Lawrence Lessig: "Δεν δώσαμε τον έλεγχο των υπηρεσιών courier στα ταχυδρομεία - γιατί δηλαδή θα πρέπει τώρα να παραδώσουμε τον έλεγχο της διανομής της μουσικής μέσω Internet στα χέρια των δισκογραφικών εταιρειών;". Στο ίδιο άρθρο ο Dr Lessig καταλήγει: "Οι δεινόσαυροι πρέπει να πεθάνουν. Μία πράγματι ελεύθερη αγορά θα όφειλε να τους αφήσει να πεθάνουν και το Κογκρέσο θα μπορούσε να βοηθήσει αυτή την εξέλιξη περνώντας νόμους που θα εξασφάλιζαν την πληρωμή των καλλιτεχνών χωρίς το Internet να παραδοθεί στο έλεος των εταιρειών."

Ηδη διάσημοι καλλιτέχνες υποστηρίζουν το Napster, προτιμώντας το για την προώθηση νέων τραγουδιών τους. Τελευταίο παράδειγμα ο Prince, που έδωσε δωρεάν στο Napster το καινούριο τραγούδι του "The Work - Part 1" προτού καν κυκλοφορήσει το album του "The Rainbow Children", το οποίο θα το περιλαμβάνει. Βεβαίως, ακόμα μεγαλύτερο θα είναι το κέρδος των φίλων της μουσικής από το γεγονός ότι εκατοντάδες αξιόλογοι νέοι καλλιτέχνες και συγκροτήματα που, για τον έναν ή τον άλλο λόγο δεν είχαν υπογράψει συμβόλαια με δισκογραφικές εταιρείες, θα μπορούν πλέον να κάνουν γνωστή τη δουλειά τους στο παγκόσμιο κοινό μέσω του Internet. Επίσης, δεν θα πρέπει να υποτιμήσουμε την τεράστια συμβολή του Napster στη διακίνηση "τραγουδιών-διαμαντιών" που έχουν πάψει να κυκλοφορούν εδώ και χρόνια και η ανεύρεσή τους ήταν πρακτικά αδύνατη, πόσο μάλλον η εμπορική αξιοποίησή τους.

Λόγω έλλειψης χώρου, αφήνουμε προσωρινά τη συζήτηση για το Napster, με την υπόσχεση να επανέλθουμε σύντομα. Περιμένουμε, βέβαια, και τις δικές σας απόψεις οι οποίες είναι, όπως πάντα, ευπρόσδεκτες.

Οταν τα τραγούδια άρχισαν να παίζονται στους ραδιοφωνικούς σταθμούς και οι πανάκριβες χολιγουντιανές ταινίες βρήκαν το δρόμο τους στις μικρές οθόνες, η λύση που ικανοποιούσε όλες τις πλευρές βρέθηκε, και δεν ήταν άλλη από την πληρωμή δικαιωμάτων στους "copyright holders".

Ας συνεχίσουμε, όμως, με την επιστολή ενός φίλου που καταθέτει τις δικές του απόψεις σχετικά με ένα άλλο φλέγον θέμα, αυτό των αναβαθμίσεων:

"Αγαπητό 'PC Master',

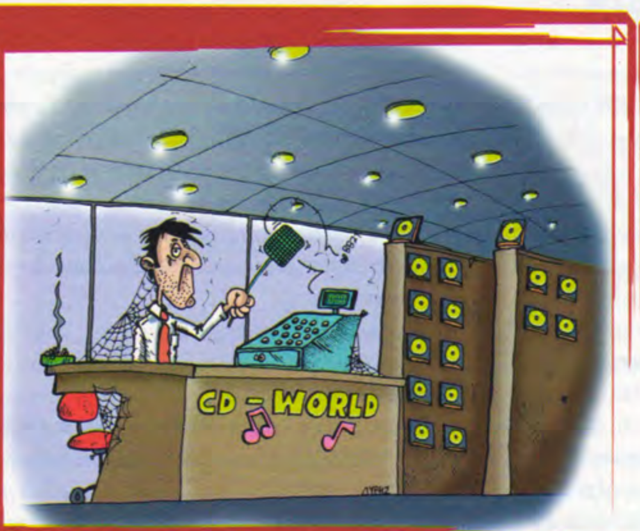
Συγχαρητήρια για την ποικιλομορφία της ύλης του περιοδικού και ειδικά των 'καυτών' άρθρων που βασανίζουν το σύγχρονο PC user.

Με αυτήν την επιστολή θα ήθελα να βοηθήσω τους αναγνώστες όσο γίνεται, σχετικά με το θέμα της γρήγορης εξέλιξης των υπολογιστών και των αναβαθμίσεων που χρειάζονται, για να μπορούν να παρακολουθούν τις νέες τεχνολογίες και το software.

Κατά καιρούς διαβάζω επιστολές αναγνωστών που διαμαρτύρονται για τις γρήγορες τεχνολογικές εξελίξεις, καθώς και κάποια σχετικά άρθρα για το πού θα μας οδηγήσει αυτή η ξέφρενη 'κούρσα' των αναβαθμίσεων, αλλά το αποτέλεσμα -πρόβλημα (αν είναι η εξέλιξη πρόβλημα)- παραμένει το ίδιο.

Μία κινεζική παροιμία λέει: 'Είναι καλύτερα να ανάψεις ένα κερί παρά να διαμαρτύρεσαι γιατί κόπηκε το ρεύμα'. *Παρακάτω θα αναφερθώ σε κάποια κεριά... εχμ... τρόπους με τους οποίους μπορούμε να είμαστε μέσα στις εξελίξεις με τις πιο οικονομικές λύσεις.*

Πρώτα από όλα θα ήθελα να τονίσω ότι οι συσκευές που χρειάζονται περισσότερο αναβάθμιση είναι οι εξής: επεξεργαστής, main-





board και μνήμη. Μία σωστή στρατηγική θα ήταν να αποκτήσετε καλές σχέσεις με κάποιο συνοικιακό μαγαζί με υπολογιστές και να προτείνετε στον καταστηματάρχη τη γνωστή μέθοδο της 'τράμπας' (δηλαδή να ανταλλάξετε το παλιό εξάρτημά σας με ένα καινούριο). Εδώ όμως χρειάζεται μεγάλη προσοχή, διότι για εξαρτήματα ηλικίας άνω του ενός χρόνου θα σας τα πάρουν σε εξευτελιστική τιμή. Σε μια χρονική περίοδο όμως έξι μηνών θα μπορούσατε να δώσετε το μεταχειρισμένο εξάρτημά σας πίσω στο κατάστημα από όπου το αγοράσατε, σε μια τιμή πολύ κοντινή αυτής της αγοράς του. Η χρονική περίοδος που έθεσα παραπάνω είναι εντελώς υποκειμενική και αυτό διότι είναι πολύ δύσκολο για έναν μέσο χρήστη να κρίνει το πότε είναι η κατάλληλη εποχή για αγορά εξαρτημάτων. Η συμβουλή μου σε αυτό το θέμα είναι απλώς να παρακολουθείτε το πότε θα γίνουν μειώσεις τιμών σε εξαρτήματα υπολογιστών και αμέσως έπειτα από μικρό χρονικό διάστημα, να κοιτάξετε να ξεφορτωθείτε τα αντίστοιχα παλιά εξαρτήματά σας για να πετύχετε καλύτερες τιμές. Αυτό θα το πετύχετε με τη μηνιαία ενημέρωση από περιοδικά με υπολογιστές ή με το να ζητάτε ενημέρωση από κάποιο οικείο κατάστημα με υπολογιστές. Το ερώτημα όμως είναι αν θα δεχτεί το κατάστημα να σας κάνει αυτήν την αλλαγή. Πιστεύω κατά ένα μεγάλο ποσοστό το κατάστημα θα σας κάνει τη λεγόμενη 'τράμπα' (εξυπηρέτηση) για τους εξής λόγους:

1: Πάντα υπάρχουν αρχάριοι χρήστες που ξεκινάνε την εκμάθηση υπολογιστών και στην πλειονότητά τους δεν χρειάζονται την αιχμή της τεχνολογίας, αλλά κάποιας παλαιότερης τεχνολογίας μηχανήματα

2: Πάντα υπάρχουν εταιρείες και δημόσιοι φορείς που θέλουν να εξοπλίσουν τα γραφεία τους με φθηνούς υπολογιστές, και

3: Πάντα υπάρχουν ελεύθεροι επαγγελματίες που χρειάζονται υπολογιστές για να κόβουν μηχανογραφημένα τιμολόγια. Αυτό είναι ένα καλό κίνητρο για τα καταστήματα με υπολογιστές, ώστε να πουλήσουν μηχανήματα καινούρια ή ελαφρώς μεταχειρισμένα!

Εκτός αυτού, το συνοικιακό μαγαζί, προκειμένου να μη σας χάσει από πελάτη, θα δεχτεί να σας ανταλλάξει τα εξαρτήματα. Τελικά, αν αποκτήσετε οικειότητα με τον καταστηματάρχη, ρωτήστε τον αν έχει κάτι σε 'stock' και θέλει να το ξεφορτωθεί ή αν έχει κάτι σε προσφορά. ***Οσο περίεργο κι αν σας φαίνεται αυτό, υπάρχουν χρονικές περίοδοι όπου τα μαγαζιά προμηθεύονται εξαρτήματα σε 'special' τιμές, οπότε μη χάνετε χρόνο, εκμεταλλευτείτε αυτήν τη χρυσή ευκαιρία.***

Ακόμα ένας καλός τρόπος για να βρείτε φθηνά εξαρτήματα είναι να αγοράζετε από εκθέσεις με υπολογιστές. Οι εταιρείες, προκειμένου να δελεάσουν και να προβληθούν ταυτόχρονα, πουλάνε τα προϊόντα τους σχεδόν σε τιμή κόστους. Υπάρχουν, βέβαια, και οι δημοπρασίες με εξαρτήματα υπολογιστών, αλλά να είστε επιφυλακτικοί, διότι αν κάποιο εξάρτημα που αγοράσατε δημιουργήσει κάποιο πρόβλημα, δεν θα υπάρχει εγγύηση. Αυτό όμως δεν θα συμβεί σε συνοικιακό κατάστημα, έστω κι αν σας το δώσει μεταχειρισμένο, διότι αυτά τα καταστήματα έχουν πρόσωπο και όπως λέει η παροιμία: 'ο ένας ευχαριστημένος πελάτης φέρνει δέκα, ο δυσαρεστημένος διώχνει εκατό', οπότε πιστεύω ότι θα σας ανταλλάξει το προβληματικό εξάρτημα.

Ακόμα μία συμβουλή μου είναι ότι δεν χρειάζεται να αγοράζετε τα καλύτερα εξαρτήματα της αγοράς, παρά μόνο αυτά που χρειάζεστε για να κάνετε τη δουλειά σας ή το χόμπι σας. Ετσι, λοιπόν, για να κλείσω την επιστολή μου, ας αφήσουμε την γκρίνια περί εξέλιξης και ας δραστηριοποιηθούμε με τη σωστή και έγκυρη ενημέρωση των προϊόντων που μας ενδιαφέρουν. Αποκτήστε λίγο θάρρος και κατανόηση με τους καταστηματάρχες και ρωτήστε τους ό,τι θέλετε να μάθετε περί των εξελίξεων, διότι κανείς δεν πρόκειται να σας το αρνηθεί.

Με εκτίμηση
The Supreme Magus

Υ.Γ. 1: Οι χρήσιμες πληροφορίες που αναγράφω σε αυτήν την επιστολή είναι καθαρά προσωπική εμπειρία και δεν είναι σίγουρο ότι όλοι θα έχουν τα ίδια θετικά αποτελέσματα. Ολα αυτά τα γνωρίζω διότι αναγκάζομαι να παρακολουθώ την εξέλιξη των υπολογιστών λόγω του επαγγέλματός μου (κατασκευή ιστοσελίδων- multimedia εφαρμογές).

Υ.Γ. 2: Είμαι πρόθυμος να αναλύσω μελλοντικά κάποια φλέγοντα θέματα πάνω στους υπολογιστές, αρκεί να είναι επί των γνώσεών μου."

Ευχαριστούμε το φίλο μας για τα όσα μας έγραψε, και θα συμφωνήσουμε μαζί του απόλυτα στο ότι στα συνοικιακά μαγαζιά συνιστάται να πιάσει κανείς φιλίες με τον καταστηματάρχη, ώστε να είναι κατόπιν σε θέση να κάνει εύκολα τις τράμπες που χρειάζεται ή να μαθαίνει τις προσφορές. Μην ξεχνάμε, άλλωστε, πως τα καταστήματα της "γειτονιάς" χρειάζονται τώρα περισσότερο από ποτέ την υποστήριξή μας προκειμένου να επιβιώσουν στην εποχή των ισχυρών...

PC

Μεταξύ μας

ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ CHAIN LETTER

Πρόκειται για το ένα και μοναδικό chain letter που έκανα ποτέ forward σε φίλους και γνωστούς. Όχι για να μην πάθω τίποτα, βέβαια, αλλά γιατί αξίζει κι αυτοί να γελάσουν όπως γέλασα εγώ...

Καταρχήν, θέλω να ζητήσω συγγνώμη για το μεγάλο μέγεθος αυτού του κειμένου. Σκέφτηκα να το πετσοκόψω λίγο, να το μικρύνω, αλλά είδα ότι θα ήταν κρίμα. Είναι ένα εμπνευσμένο κείμενο, αγνώστου δυστυχώς πατρός, το οποίο επιπλέον με εκφράζει απόλυτα. Εδώ να σημειώσω ότι στο αυθεντικό κείμενο υπήρχαν δυο-τρεις -εχμ- απρεπείς εκφράσεις, τις οποίες μεταποίησα καταλλήλως. Σόρι, αλλά είναι μερικά πράγματα που δεν γράφονται:-)

Να, λοιπόν, τι έλεγε το mail αυτό:

"Γεια σας, με λένε Μπασμάτι Κασαάρ. Υποφέρω από μία σπάνια και θανάσιμη ασθένεια, χαμηλούς βαθμούς στις τελικές εξετάσεις, ακραία παρθενία, φόβο μήπως με απαγάγουν και με εκτελέσουν με ηλεκτροπληξία και ενοχή επειδή δεν στέλνω τα 50 δισ. chain letters που μου στέλνουν άνθρωποι που πιστεύουν πως αν συνεχίσουν την αλυσίδα, τότε το φτωχό 6χρονο κοριτσάκι στο Αρκάνσας με το ένα βυζί στο κούτελο θα καταφέρει να μαζέψει αρκετά φράγκα ώστε να το αφαιρέσει προτού οι κατακόκκινοι από το ποτό γονείς της την πουλήσουν στο περιοδεύον τσίρκο. Μα, πιστεύετε στ' αλήθεια ότι ο Μπιλ Γκέιτς πρόκειται να δώσει σε σας και σε όλους όσοι στέλνετε το e-mail 'του' 1.000 δολάρια; Α, για δες κι αυτό! Αν διαβάσω όλη τη σελίδα και κάνω μια ευχή, θα κοιμηθώ με όλα μαζί τα μοντέλα του τελευταίου τεύχους του 'Playboy'! Τι χαζομάρες! Βασικά, λοιπόν, αυτό το μήνυμα είναι ένα μεγάλο ΑΝΤΕ ΝΑ ΧΑΘΕΙΤΕ (σ.σ.: sic) σε όλους τους ανθρώπους εκεί έξω που δεν έχουν τίποτα καλύτερο να κάνουν από το να μου στέλνουν ηλίθια chain letters.

Ίσως οι σατανικοί λεπροί των chain letters να έρθουν στο διαμέρισμά μου και να με παλουκώσουν στον ύπνο μου, επειδή δεν συνεχίζω την αλυσίδα η οποία ξεκίνησε το 5 μ.Χ. και έφτασε σε αυτή τη χώρα με νάνους προσκυνητές και αν καταφέρει να συνεχίσει μέχρι το 2000, θα περάσει στο βιβλίο Γκίνες των Παγκοσμίων Ρεκόρ για την πιο μακροχρόνια επίδειξη κραυγαλέας ηλιθιότητας.

> **Σε μεγάλη κρίση βρίσκονται οι λεγόμενες εταιρείες "dot-com", οι οποίες δραστηριοποιούνται αποκλειστικά στο Internet, καθώς βλέπουν τα έσοδά τους να μειώνονται και τις μετοχές τους να κατρακυλούν. Πιο πρόσφατο παράδειγμα είναι η theglobe.com, της οποίας η μετοχή έφτασε τα 19 cents από 92 δολάρια που ήταν!**

ΤΑ ΤΡΙΑ ΒΑΣΙΚΑ ΕΙΔΗ ΤΩΝ CHAIN LETTERS

Chain Letter είδος 1:

Γεια σας και ευχαριστώ που διαβάζετε αυτό το γράμμα. Βλέπετε, υπάρχει αυτό το πεινασμένο αγοράκι στο Μπακλαλιβιατατλαγκλούσεν που δεν έχει χέρια, πόδια, γονείς ούτε και κατσίκες. Η ζωή αυτού του μικρού αγοριού θα μπορούσε να σωθεί επειδή κάθε φορά που στέλνετε αυτό το γράμμα, ένα δολάριο θα δοθεί στο Μικρό Πεινασμένο Χωρίς Χέρια Χωρίς Πόδια Χωρίς Γονείς Χωρίς Κατσίκες Αγόρι από το Ταμείο Μπακλαλιβιατατλαγκλούσεν. Α, και μην ξεχνάτε πως δεν έχουμε κανέναν απολύτως τρόπο να μετρήσουμε τα e-mails και πως όλα αυτά είναι ένα μάτσο χαζομάρες. Άντε, λοιπόν, στείλτε το. Στείλτε το σε 5 ανθρώπους στα επόμενα 47 δευτερόλεπτα. Α, και να μην ξεχάσω. Αν κατά λάθος το στείλετε σε 4 ή 6 ανθρώπους, θα πεθάνετε στη στιγμή.

Σας ευχαριστώ και πάλι!

Chain Letter είδος 2:

Γεια χαρά!!! Αυτό το chain letter υπάρχει από το 1897. Πράγμα που βέβαια είναι απολύτως απίστευτο, μια που δεν υπήρχε e-mail τότε, και πιθανότατα όχι τόσοι πολλοί θλιβεροί κρετίνοι χωρίς τίποτα καλύτερο να κάνουν. Λοιπόν, κοιτάξτε πώς γίνεται:

Στείλτε το σε 15.067 ανθρώπους στα επόμενα 7 λεπτά, αλλιώς κάτι φρικτό θα σας συμβεί, όπως:

- *Αλλόκοτη Ιστορία Φρίκης #1*

Η Μιράντα Πρίσλεϊ επέστρεφε σπίτι από το σχολείο το Σάββατο. Είχε πρόσφατα λάβει αυτό το γράμμα και το αγνόησε. Τότε, σκόνταψε στο πεζοδρόμιο, έπεσε στον υπόνομο, κύλησε στους σωλήνες αποχέτευσης και έπεσε στη θάλασσα. Όχι μόνο μύριζε άσχημα, αλλά πέθανε κιόλας. Αυτό, μπορεί να συμβεί και σε σας!!!

- *Αλλόκοτη Ιστορία Φρίκης #2*

Ο Ντέξτερ Μπιπ, ένα 13χρονο αγόρι, πήρε ένα chain letter με mail και το αγνόησε. Αργότερα την ίδια μέρα τον χτύπησε αυτοκίνητο, όπως και το φιλαράκο του (ξέρετε, μερικοί το προτιμούν έτσι). Πέθαναν και οι δύο και πήγαν στην κόλαση και καταδικάστηκαν να τρώνε αξιολάτρευτα γατάκια στους αιώνες των αιώνων. Αυτό μπορεί να συμβεί και σε σας!!!!

Μην ξεχνάτε, μπορεί να καταλήξετε σαν την Πρίσλεϊ και τον Μπιπ.

ΜΗΝ ΤΡΕΛΑΘΟΥΜΕ, ΕΤΣΙ;



Ε όχι, ακόμα δεν ξεκινήσαμε την παγκοσμιοποίηση να αρχίσουμε τις αηδίες! Από πού πάνε για τα Σπάτα; Which way the γίδια, father?

Στείλτε αυτό το γράμμα σε όλους τους φίλους σας και όλα θα πάνε μια χαρά.

Chain Letter είδος 3:
Σιγά μη σας νοιάζει, αλλά να ένα ποίημα που έγραψα εγώ. Στείλτε το σε όλους τους φίλους σας.

Φιλία
Φίλος είναι αυτός που βρίσκεται πάντα στο πλευρό σας.
Φίλος είναι αυτός που σας αγαπά ακόμα κι όταν ζέχνετε σαν γουρούνι και η αναπνοή σας μυρίζει σαν να φάγατε γατοτροφές.
Φίλος είναι αυτός που κάθεται στο πλευρό σας όλη νύχτα, όσο κλαίτε για την αξιολύπητη ζωή σας.

Και τώρα στείλτε το σε όλους. Αν δεν το κάνετε, δεν θα κάνετε ποτέ πια σεξ.

Συμπέρασμα;
Αν λάβετε ένα chain letter που απειλεί να σας αφήσει δίχως τύχη για όλη την υπόλοιπη ζωή σας, σβήστε το. Μην εκνευρίζετε τον κόσμο κάνοντάς τον να νιώθει άσχημα για έναν λεπρό χωρίς δόντια από την Μποτσουάνα, που έμεινε δεμένος σε έναν νεκρό ελέφαντα για 27 χρόνια, του οποίου η μόνη σωτηρία είναι τα 5 σεντς ανά γράμμα που θα λάβει αν εσείς συνεχίσετε την αλυσίδα. Εντάξει;
Και τώρα, στείλτε το αυτό σε όλους όσοι ξέρετε, γιατί αλλιώς αύριο το πρωί θα έχουν εξαφανιστεί όλα τα αθλητικά παπούτσια σας!!!"

ΜΗΠΩΣ ΕΝΟΧΛΕΙΣΘΕ;

Αν θέλετε να γίνετε ενοχλητικός, δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε τις οδηγίες που σας δίνουμε εδώ...

Μία ευγενική ψυχή μού στέλνει από καιρού εις καιρόν διάφορα έξυπνα και αστεία πραγματάκια, τα περισσότερα από τα οποία είναι -δυστυχώς για εσάς- σόκιν. Ετσι, σχεδόν ποτέ δεν φτάνουν στο τυπογραφείο. Λαμπερή εξαίρεση στον κανόνα αυτό αποτελεί το κείμενο που ακολουθεί, το οποίο σας προτείνει μερικούς τρόπους για να γίνετε ενοχλητικοί στους φίλους και συναδέλφους σας. Καθόλου κακή ως ιδέα, έτσι; Να σημειώσω εδώ ότι το πρωτότυπο κείμενο είναι στα αγγλικά και ότι στη συνέχεια παραθέτω μία ελεύθερη μετάφραση.

20 Τρόποι για να γίνετε ενοχλητικός

1. Ρυθμίστε το φωτοτυπικό στα 99 αντίγραφα, μεγέθυνση 200% και μέγεθος χαρτιού A3.

2. Στο boxaki "Σημειώσεις" των επιταγών σας, γράφετε πάντα "για αισθησιακό μασάζ".

3. Απαντάτε σε οτιδήποτε λέει ο συνομιλητής σας με τη φράση: "Ετσι νομίζεις εσύ!".

4. Προπονηθείτε στην παραγωγή ήχων που μοιάζουν με τους αντίστοιχους ενός fax ή modem.

5. Υπογραμμίστε άσχετες προτάσεις σε επιστημονικά συγγράμματα και στείλτε τα στο αφεντικό σας.

6. Κάνετε "μπιπ-μπιπ" όταν οπισθοχωρείτε.

7. Τελειώνετε όλες τις προτάσεις σας με τη φράση "σύμφωνα με την προφητεία".

8. Σηματοδοτείτε το τέλος μιας συνομιλίας βουλώνοντας τ' αυτιά σας.

9. Μουρμουρίστε τυχαίους αριθμούς όταν ο διπλανός σας κάνει αριθμητικούς υπολογισμούς.

10. Οταν συνδέετε σελίδες με συρραπτικό, προσπαθήστε ο συνδετήρας να βρίσκεται στο κέντρο τους.

11. Κορνάρετε και χαιρετάτε εντελώς άγνωστους ανθρώπους.

12. ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΕΙΤΕ ΜΟΝΟ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ.

13. πληκτρολογείτε μόνο με πεζά.

14. Μη χρησιμοποιείτε κανένα σημείο στίξης

15. Αγοράστε πολλούς κώνους της τροχαίας και δημιουργήστε δικές σας παρακάμψεις, ιδιαίτερα σε μεγάλους δρόμους.

16. Προχωρείτε με μικρά πηδηματάκια αντί να βαδίζετε (έχετε δει το "Καλύτερα δεν γίνεται"; Ε, κάπως έτσι).

17. Ρωτάτε τους ανθρώπους τι φύλο είναι.

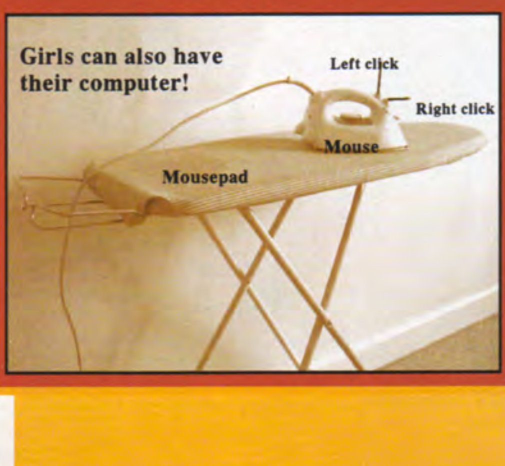
18. Στο Μέγαρο Μουσικής τραγουδήστε κι εσείς από τη θέση σας.

19. Προσπαθήστε να παίξετε την εισαγωγή του "Γουλιέλμος Τέλλος" χτυπώντας με τα δάχτυλα το σαγόνι σας. Λίγο προτού την τελειώσετε πείτε "ωχ, λάθος" και ξαναρχίστε από την αρχή.

20. Πείτε στους φίλους σας ότι δεν θα μπορέσετε να παρευρεθείτε στο πάρτι τους, πέντε μέρες προτού γίνει, γιατί "δεν έχετε κέφια".

Αν ακολουθήσετε κατά γράμμα τις συμβουλές μας είναι απολύτως βέβαιο ότι όχι μόνο θα γίνετε ενοχλητικός, αλλά θα μείνετε -επιτέλους- μόνος σας - αν επιβιώσετε δηλαδή...

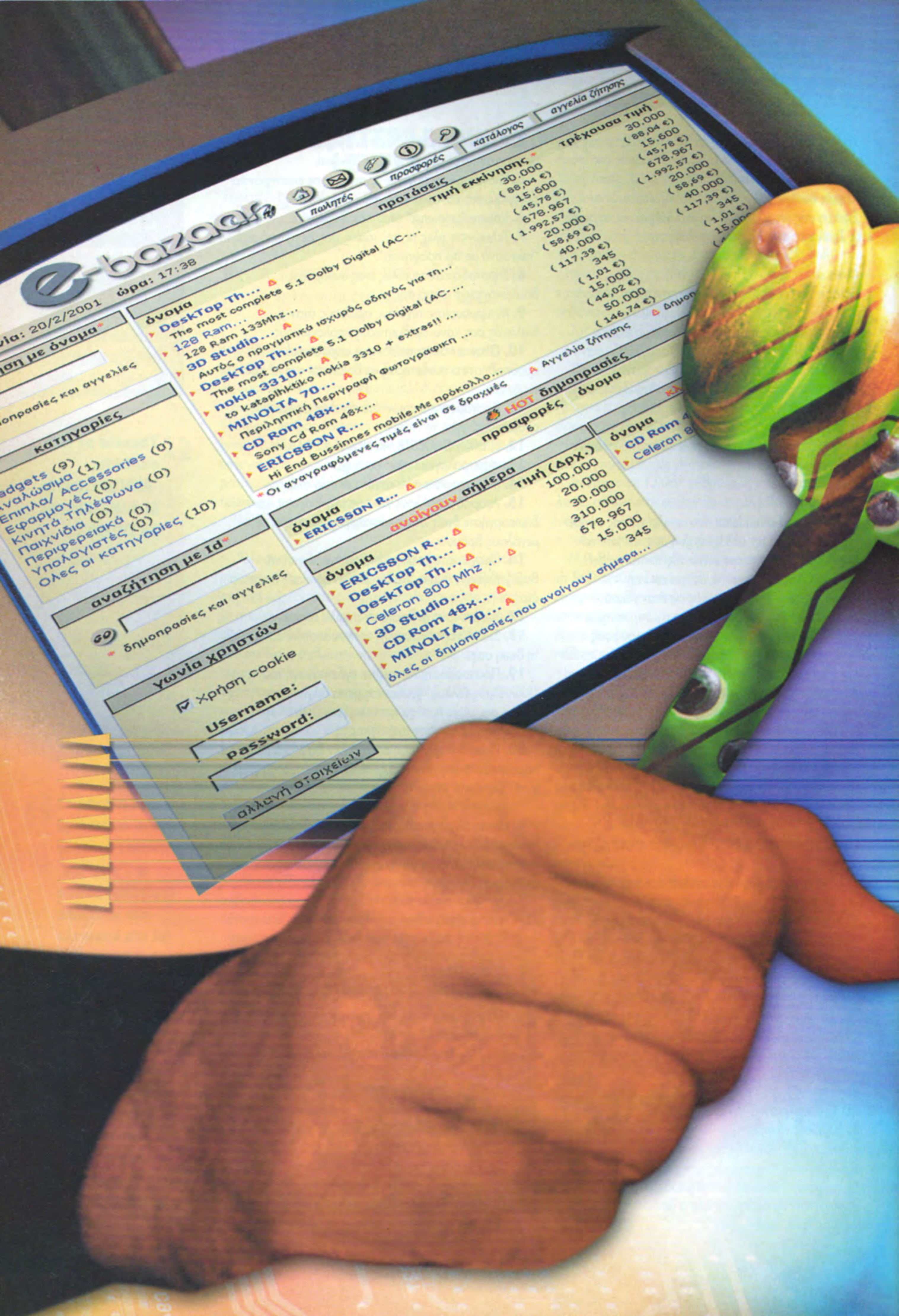
NO COMMENT



Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Ταμπέλα σε café στη Θήβα: "ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ ΟΙ ΦΑΝΤΑΡΟΙ ΚΑΙ ΤΑ ΣΚΥΛΙΑ".

Ο τρίτος νόμος του Murphy: Οτιδήποτε μπορεί να πάει στραβά, θα πάει, και μάλιστα τη χειρότερη στιγμή.



e-bazaar
ώρα: 17:38
20/2/2001
πωλητές
προσφορές
κατάλογος
αγγελία ζήτησης
προτάσεις
όνομα
Τιμή εκκίνησης
Τρέχουσα τιμή
DeskTop Th...
128 Ram...
3D Studio...
nokia 3310...
MINOLTA 70...
CD Rom 48x...
ERICSSON R...
κατηγορίες
Επιπλα/ Accessories (0)
Εφαρμογές (0)
Κινητά Τηλέφωνα (0)
Παιχνίδια (0)
Περιφερειακά (0)
Υπολογιστές (0)
Ολες οι κατηγορίες (10)
αναζήτηση με Id
δημοπρασίες και αγγελίες
γωνία χρηστών
Χρήση cookie
Username:
password:
αλλαγή στοιχείων
HOT δημοπρασίες
προσφορές
ανοίγουν σήμερα
Τιμή (Δρχ.)
όλες οι δημοπρασίες που ανοίγουν σήμερα...

Η νέα χιλιετία διανύει το δρόμο της ακάθεκτη και η στήλη μας, όπως είναι φυσικό, την... ακολουθεί κατά πόδας! Οπως πάντα, έτσι και αυτόν το μήνα έχουμε για εσάς τα τελευταία νέα και τις εξελίξεις από τους χώρους της επιστήμης, του διαστήματος, του περιβάλλοντος και, γενικά, από κάθε τομέα που πιστεύουμε πως ενδιαφέρει έναν σύγχρονο πολίτη του 21ου αιώνα!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΟΙ ΠΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ

Αν νομίζετε πως θα αναφερθούμε στο περιβόητο αεροδρόμιο των Σπάτων για το οποίο έχουν ειπωθεί και γραφτεί τόσα πολλά, είστε γελασμένοι! Η είδηση αφορά σε κάτι ακόμα πιο σύγχρονο, ένα νέο αεροπλάνο που σχεδίασε η NASA και το οποίο θα εκτελεί πτήσεις με τη φανταστική ταχύτητα των 11.500 χιλιομέτρων την ώρα! Οπως καταλαβαίνετε, το X-43A, όπως είναι η κωδική ονομασία του, θα αποκτήσει πανάξια τη θέση του στην επόμενη έκδοση του βιβλίου Guinness ως το γρηγορότερο αεροπλάνο στον κόσμο.

Η πρώτη πτήση του X-43A θα λάβει χώρα στα μέσα Μαΐου, μη νομίσετε ωστόσο πως έπειτα από μερικούς μήνες θα εκτελεί δρομολόγια και ότι θα σας δοθεί η ευκαιρία να πετάξετε κάποτε με αυτό: Οπως ανακοινώθηκε, πρόκειται για ένα καθαρά πειραματικό μοντέλο, οι εμπειρίες από τη χρήση του οποίου θα βοηθήσουν στη μελλοντική κατασκευή αεροπλάνων που θα εκτελούν κανονικές, επανδρωμένες πτήσεις σε αυτή την ταχύτητα γύρω στο έτος 2025. Ως έχει, το X-43A λειτουργεί αποκλειστικά με αυτόματο πιλότο, χωρίς δυνατότητα πραγματοποίησης στροφών, και, δυστυχώς, η πρώτη πτήση του θα είναι κατά μία έννοια και η... τελευταία, αφού είναι προγραμματισμένο έπειτα από 10 δευτερόλεπτα, κατά τη διάρκεια των οποίων θα διανύσει 27 χιλιόμετρα στον αέρα, να συντριβεί στον Ειρηνικό Ωκεανό. Κάθε έξι μήνες οι δοκιμές θα επαναλαμβάνονται με καινούρια X-43A (το συνολικό κόστος του project αγγίζει τα 185 εκατομμύρια δολάρια) που θα σπάζουν όλα τα κοντέρ ξεπερνώντας έως και δέκα φορές την ταχύτητα του ήχου και, στη συνέχεια, θα... αυτοκαταστρέφονται! Βαρύ το τίμημα της δόξας...

Το X-43A θα αποκτήσει πανάξια τη θέση του στην επόμενη έκδοση του βιβλίου Guinness ως το γρηγορότερο αεροπλάνο στον κόσμο.





ΚΟΡΑΛΛΙΑ ΣΕ ΚΙΝΔΥΝΟ

Οι πανέμορφοι κοραλλιογενείς ύφαλοι που υπάρχουν σε διάφορες περιοχές του πλανήτη μας απειλούνται άμεσα, αφού ήδη το 27% αυτών έχει χαθεί εξαιτίας των καιρικών συνθηκών. Συγκεκριμένα, κύριος υπεύθυνος για την καταστροφή των μοναδικών αυτών ωκεάνιων οικοσυστημάτων είναι το φαινόμενο El Nino, που υπήρξε ιδιαίτερα έντονο το 1998, όταν 16% των κοραλλιογενών υφάλων χάθηκε μέσα σε μία περίοδο εννέα μηνών, ενώ μόνο οι μισοί από αυτούς πιστεύεται ότι μπορούν να επαναδημιουργηθούν.

Σήμερα, ως μεγαλύτερος εχθρός των υφάλων αναγνωρίζεται η αύξηση της θερμοκρασίας στον πλανήτη, στην εξαφάνισή τους ωστόσο συνδράμουν και άλλοι παράγοντες, όπως η μόλυνση των υδάτων και η χρήση δυναμίτη στην αλιεία.

Αν δεν ληφθούν μέτρα, το έτος 2030 το ποσοστό των κοραλλιογενών υφάλων που θα έχουν χαθεί πρόκειται να φτάσει ακόμα και στο 60%!

Αν δεν ληφθούν μέτρα, το έτος 2030 το ποσοστό των κοραλλιογενών υφάλων που θα έχουν χαθεί πρόκειται να φτάσει ακόμα και στο 60%! Το πρόβλημα εμφανίζεται πιο έντονο στον Ινδικό Ωκεανό, τον Περσικό Κόλπο και στην Καραϊβική, ενώ λιγότερο έως καθόλου έχουν πληγεί οι ύφαλοι της Αυστραλίας και του Ειρηνικού. Λέτε τα παιδιά μας να βλέπουν τις ομορφιές της φύσης μόνο από ντοκιμαντέρ στην τηλεόραση; Ας ελπίσουμε πως δεν θα φτάσουμε ως εκεί...



ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΣ: ALPHA



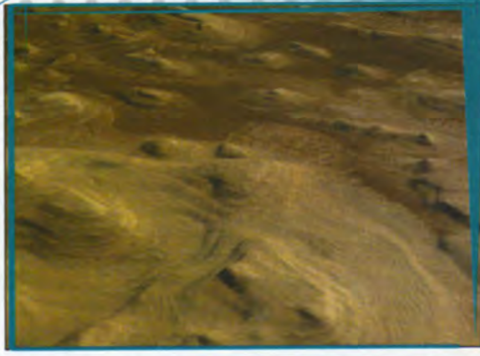
Ακόμα μία πτήση διαστημικού λεωφορείου έλαβε χώρα αυτές τις ημέρες με προορισμό το Διεθνή Διαστημικό Σταθμό (ISS), ο οποίος, αν δεν το ξέρετε, φέρει την κωδική ονομασία "Alpha". Τώρα, αν στο μέλλον, όταν θα έχει πια συναρμολογηθεί πλήρως, αρχίσουν να τον αποκαλούν "Beta", επηρεασμένοι από την... κομπιουτερίστικη ορολογία, αυτό βέβαια δεν το γνωρίζω! Ας επανέλθουμε όμως στην πτήση STS-100 (ναι, φτάσαμε στην κατοστάρα) για να σας ενημερώσουμε πως η διάρκειά της ήταν 11 ημέρες, ξεκίνησε στις 19 Απριλίου (το διαστημικό λεωφορείο που χρησιμοποιήθηκε ήταν το Endeavour) και στόχευε στην εγκατάσταση ενός ρομποτικού βραχίονα αξίας 1 δισεκατομμυρίου δολαρίων (!) καθώς και στην παράδοση προμηθειών στους αστροναύτες που βρίσκονται αυτήν τη στιγμή στον Alpha.

Η NASA ανακοίνωσε πως ήρε τις ενστάσεις της για την πολυθρύλητη πτήση του εκατομμυριούχου Dennis Tito στο Διαστημικό Σταθμό.

Μία περίεργη μυρωδιά καμένου -χωρίς πάντως να συνοδεύεται από καπνό- στην αίθουσα πληρώματος του Endeavour απείλησε προσωρινά την απογείωση του διαστημικού λεωφορείου με καθυστέρηση, τελικά, όμως, διαπιστώθηκε πως δεν επρόκειτο για κάτι το ανησυχητικό και έτσι η αντίστροφη μέτρηση έγινε κανονικά, στην ώρα της. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές η αποστολή δεν έχει ολοκληρωθεί ακόμα.

Στο μεταξύ, η NASA ανακοίνωσε πως ήρε τις ενστάσεις της για την πολυθρύλητη πτήση του εκατομμυριούχου Dennis Tito στο Διαστημικό Σταθμό, αφού ο πρώτος "διαστημικός τουρίστας" δέχτηκε να υπογράψει συμφωνητικό στο οποίο αναφέρεται πως αυτός ή οι κληρονόμοι του δεν θα εγείρουν καμία απαίτηση σε περίπτωση ατυχήματος στο διάστημα, ενώ θα πληρώσουν οποιεσδήποτε τυχόν ζημιές συμβούν με υπαιτιότητα του Tito στον Alpha. Νεότερα θα έχουμε τον επόμενο μήνα, οπότε ο Tito, αν όλα πάνε καλά, θα έχει πραγματοποιήσει τις... πανάκριβες διακοπές του!





ΝΕΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΤΟΥ ΑΡΗ

Ενώ ο Mars Odyssey έχει ήδη ξεκινήσει το μακρύ ταξίδι του με προορισμό τον Κόκκινο Πλανήτη, η NASA έδωσε πριν από μερικές ημέρες στη δημοσιότητα, ούτε λίγο ούτε πολύ, 10.230 νέες φωτογραφίες του Αρη, οι οποίες προέρχονται από τον Mars Global Surveyor. Ετσι, ο αριθμός των φωτογραφιών του MGS που έχουν μέχρι στιγμής κοινοποιηθεί ανέρχεται συνολικά στις 67.500, αναδεικνύοντας το διαστημόπλοιο της NASA στην πλέον πολύτιμη πηγή πληροφόρησης μέχρι σήμερα σε ό,τι αφορά τον Κόκκινο Πλανήτη. Σημειώνεται πως τα στοιχεία που ο MGS έχει αποστείλει στη Γη είναι περισσότερα από το άθροισμα των στοιχείων όλων των υπόλοιπων αποστολών που είχαν ως προορισμό τους τον Αρη.

Ο αριθμός των φωτογραφιών του MGS που έχουν μέχρι στιγμής κοινοποιηθεί ανέρχεται συνολικά στις 67.500.

Υπενθυμίζουμε πως ο MGS βρίσκεται στο σύστημα του Αρη από τις 12 Σεπτεμβρίου του 1997 και έχει ήδη συμπληρώσει περισσότερες από 11.000 τροχιές γύρω του. Θα αποκτήσει "παρέα" φέτος τον Οκτώβριο, οπότε ο Mars Odyssey θα φτάσει και αυτός στα Αρειανά... λημέρια, στοχεύοντας στο να συνεργαστεί με τον Surveyor, ώστε οι δυο τους να αποτελέσουν ένα αχτύπητο διαστημικό... δίδυμο! Για να δούμε, θα διασκεδαστούν, επιτέλους, οι εντυπώσεις από τις προηγούμενες αποτυχίες της NASA (βλ. Mars Climate Orbiter και Polar Lander);



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΕΝΑΝΤΙΑ ΣΤΟΝ... ΚΑΡΚΙΝΟ!

Ασφαλώς πολλοί από εσάς θα γνωρίζετε το περιβόητο πρόγραμμα SETI, μέσω του οποίου χιλιάδες χρήστες υπολογιστών ανά την υφήλιο βοηθούν στην αναζήτηση εξωγήινης ζωής, φορτώνοντας στα μηχανήματά τους έναν... απλό screensaver! Ενα άλλο παρόμοιο πρόγραμμα, λοιπόν, βρίσκεται αυτή την εποχή σε εφαρμογή από την United Devices, με τη συνεργασία μάλιστα του κολοσσού που ακούει στο όνομα Intel, αλλά και γνωστών επιστημονικών και εκπαιδευτικών οργανισμών, όπως το Ιδρυμα για την Ερευνα κατά του Καρκίνου και το Πανεπιστήμιο της Οξφόρδης.

Ο UD Agent εκτελεί, σε ώρες που δεν χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή σας και χωρίς εσείς να αντιλαμβάνεστε το παραμικρό, χημικές αναλύσεις διάφορων μορίων που οι επιστήμονες πιστεύουν ότι υπάρχουν θετικές πιθανότητες να αποτελέσουν όπλα εναντίον του καρκίνου.

Κατεβάζοντας, λοιπόν, ένα πρόγραμμα που ονομάζεται UD Agent, το οποίο μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://members.ud.com/download/gold



/ (θα συμπεριλαμβάνεται και στο CD-ROM του επόμενου τεύχους του "PC Master"), έχετε την ευκαιρία να βοηθήσετε, με παρόμοιο τρόπο, στην προσπάθεια καταπολέμησης του καρκίνου. Συγκεκριμένα, ο UD Agent εκτελεί, σε ώρες που δεν χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή σας και χωρίς εσείς να αντιλαμβάνεστε το παραμικρό, χημικές αναλύσεις διάφορων μορίων που οι επιστήμονες πιστεύουν ότι υπάρχουν θετικές πιθανότητες να αποτελέσουν όπλα εναντίον του καρκίνου. Τα αποτελέσματα των αναλύσεων αποστέλλονται όταν συνδεθείτε στο Internet στην επιστημονική ομάδα του project, η οποία αναλαμβάνει την περαιτέρω επεξεργασία τους. Οσοι πιστοί, λοιπόν, προσέλθετε, γιατί οι έρευνες για τον καρκίνο σίγουρα συνιστούν ένα θέμα που ενδιαφέρει όλους μας...





ΤΑ X-FILES ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΥΝ

Χαράς ευαγγέλια για τους φίλους των X-Files, αφού η γνωστή σειρά επιστρέφει και πάλι στα ελληνικά τηλεοπτικά πράγματα! Ο Antenna ήρθε σε συμφωνία με τη Fox, αγόρασε τα δικαιώματα για την προβολή πολλών δημοφιλών σειρών της στη χώρα μας, κι έτσι ο Mulder και η Scully θα επανέλθουν για ακόμη μία φορά στις μικρές οθόνες μας.

Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές δεν έχει ακόμα διευκρινιστεί από ποιον κύκλο θα ξεκινήσει ο Antenna να μεταδίδει επεισόδια, ωστόσο έχει δοθεί ως ημερομηνία έναρξης της προβολής των X-Files η 1η Μαΐου και ώρα 00:30. Οπως και να 'χει, σύντομα θα γνωρίζουμε περισσότερα.

Χαράς ευαγγέλια για τους φίλους των X-Files, αφού η γνωστή σειρά επιστρέφει και πάλι στα ελληνικά τηλεοπτικά πράγματα!

Υπενθυμίζουμε πως το Star Channel έχει προβάλλει μέχρι και το τελευταίο επεισόδιο του τέταρτου κύκλου, ενώ η σειρά στην Αμερική διανύει ήδη τον όγδοο. Επίσης, από φέτος οι Αμερικανοί φίλοι των X-Files παρακολουθούν ακόμη μία σειρά του Chris Carter, με πρωταγωνιστές αυτή τη φορά τους γνωστούς και αγαπητούς "Lone Gunmen" (Byers, Langly και Frohike), η οποία βρίσκεται στο ένατο επεισόδιό της. Να ελπίζουμε, άραγε, πως ο Antenna θα μας δείξει και τη σειρά αυτή (καθώς και νέα επεισόδια του "Νόμος και Τάξη" - άσχετο, αλλά μια και βρήκαμε παπά...);



ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΛΩΝΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ

Τους τελευταίους μήνες αυξάνονται συνεχώς οι προβληματισμοί, τόσο σε επίπεδο κοινής γνώμης όσο και στο πλαίσιο της διεθνούς επιστημονικής κοινότητας, σχετικά με το αν θα πρέπει να επιτραπεί μελλοντικά η κλωνοποίηση ανθρώπων. Θέση πήραν πρόσφατα στο ζήτημα και οι δημιουργοί της Dolly, του πρώτου κλωνοποιημένου ζώου, Rudolf Jaenisch και Ian Wilmut, επισημαίνοντας το χαμηλό επίπεδο θνησιμότητας των νεογνών που θα προκύψουν από μία τέτοια διαδικασία.



Σύμφωνα με άρθρο των Jaenisch και Wilmut στο περιοδικό "Science", η μεγάλη πλειονότητα των κλωνοποιημένων εμβρύων πεθαίνουν πριν από τη γέννηση, ενώ δεν είναι λίγα όσα αποβιώνουν λίγο έπειτα από αυτήν. Επιπλέον, ακόμα και τα μωρά που θα γεννηθούν με τις σημερινές μεθόδους είναι πολύ πιθανόν να παρουσιάσουν γενετικές ανωμαλίες, καθώς και προβλήματα σε ζωτικά όργανά τους. Δεν θα πρέπει, τέλος, όπως οι Jaenisch και Wilmut σημειώνουν στο άρθρο τους, να υποτιμηθούν οι αρνητικές επιπτώσεις που θα μπορούσαν να έχουν οι αποτυχημένες κλωνοποιήσεις ανθρώπων στο μέλλον της ίδιας της κλωνοποίησης, φράζοντας το δρόμο σε έναν κλάδο που μπορεί να βοηθήσει σημαντικά την ιατρική (για παράδειγμα, στην καταπολέμηση των νόσων Alzheimer και Parkinson) και τη βιομηχανία. Δύσκολοι καιροί για κλώνους...

Σύμφωνα με άρθρο των Jaenisch και Wilmut στο περιοδικό "Science", η μεγάλη πλειονότητα των κλωνοποιημένων εμβρύων πεθαίνουν πριν από τη γέννηση.





Η ΧΑΜΕΝΗ ΔΟΞΑ ΤΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑΣ

Μοναδικά ευρήματα από την αρχαία πόλη της Αλεξάνδρειας, που μέχρι τώρα βρίσκονταν θαμμένα μέσα στη θάλασσα, ανακάλυψε ο Γάλλος εξερευνητής Franck Goddio, ιδιαίτερα γνωστός για τις υποθαλάσσιες ανασκαφές του, και με σημαντικές επιτυχίες στο ενεργητικό του, όπως η ανάσυρση 14 βυθισμένων πλοίων μεγάλης ιστορικής αξίας (π.χ. η ναυαρχίδα του Ναπολέοντα Βοναπάρτη).

Από το 1996 μέχρι σήμερα ο Goddio δεν παύει να μας εκπλήσσει, αποκαλύπτοντας μία Αλεξάνδρεια που οι περισσότεροι από εμάς δεν γνωρίζαμε πως υπήρχε. Πριν από μερικές ημέρες, ο Γάλλος αρχαιολόγος έδωσε στη δημοσιότητα τον πρώτο πλήρη χάρτη της βυθισμένης πόλης, όπου φαίνεται καθαρά πως η τοπογραφία της ήταν εντελώς διαφορετική απ' ό,τι ευρέως πιστευόταν. Οι δύτες έχουν φέρει στην επιφάνεια αγάλματα που απεικονίζουν τη Σφίγγα, μία προτομή του Καισαρίωνα, γιου της Κλεοπάτρας και του Ιούλιου Καίσαρα και πολλά άλλα πολύτιμα αντικείμενα ηλικίας άνω των 1.000 ετών.

Από το 1996 μέχρι σήμερα ο Goddio δεν παύει να μας εκπλήσσει, αποκαλύπτοντας μία Αλεξάνδρεια που οι περισσότεροι από εμάς δεν γνωρίζαμε πως υπήρχε.

Οπως δήλωσε ο Goddio "σκοπεύουμε να συνεχίσουμε τις έρευνες για πολλά χρόνια ακόμα και είμαι σίγουρος πως μας περιμένουν ακόμα εκατοντάδες θησαυροί". Το ευχόμαστε κι εμείς ολόψυχα...

Η ΠΡΩΤΗ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ

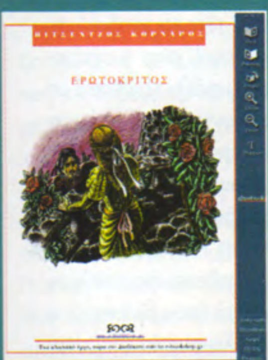
Δωρεάν διάθεση του εξελληνισμένου reader

Στο e-bookshop.gr θα βρείτε έργα μεγάλων Ελλήνων συγγραφέων εντελώς δωρεάν! Τα κλασικά έργα "Ερωτόκριτος", "Η Φόνισσα", "Πάπισσα Ιωάννα" και συλλογή ποιημάτων του Καρυωτάκη είναι ήδη διαθέσιμα, ενώ κάθε εβδομάδα ένα κλασικό έργο σε μορφή e-book θα εμπλουτίζει τη συλλογή.

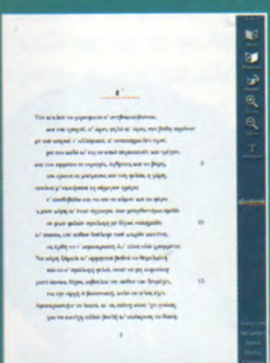
Η Digital Content σε συνεργασία με την Adobe παρουσιάζουν την εξελληνισμένη έκδοση του Adobe Acrobat e-Book Reader!



Το εργαλείο ανάγνωσης Adobe Acrobat e-Book Reader μας δίνει τη δυνατότητα να αποθηκεύσουμε και να αρχειοθετήσουμε τα ηλεκτρονικά βιβλία μας, με απλό και χρηστικό τρόπο. Ετσι, μπορούμε να γνωρίζουμε ανά πάσα στιγμή τι βιβλία διαθέτουμε ανά θεματική κατηγορία, τελευταία ημερομηνία ανάγνωσης, συγγραφέα κ.λπ.



Από τη στιγμή που η εφαρμογή της "Βιβλιοθήκης" ανοίξει, είμαστε ένα κλικ από το να επιλέξουμε το βιβλίο που θα διαβάσουμε. Πατώντας το εικονίδιο του βιβλίου της επιλογής μας, εμφανίζεται το εξώφυλλό του.
Το εργαλείο ανάγνωσης μας περιγράφει εκτός των άλλων τα δικαιώματα που μας δίνει ο εκδότης της έκδοσης, εάν δηλαδή επιτρέπεται η εκτύπωση, ο δανεισμός ή ακόμη μέχρι πότε μας επιτρέπεται η πρόσβαση στο συγκεκριμένο έργο.



Το e-Book Reader παρέχει δυνατότητες μεγέθυνσης γραμμάτων και "νεταρίσματος. Ετσι, το διάβασμα γίνεται άνετο και εύκολο. Μαζί με την ειδική σελιδοποίηση δημιουργούνται ιδανικές συνθήκες ανάγνωσης ακόμη και σε άτομα με σοβαρά προβλήματα όρασης.

Κλάδος της Digital Content A.E.

DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.

**Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
Τηλ.: 9245910, 9238672-5,
E-mail: info@digicon.gr**

ΠΟΝΤΙΚΙΑ... ΜΕ ΑΠΟΨΗ

Logitech iFeel Mouse, iFeel Mouseman & Microsoft Trackball Explorer

Το ποντίκι (mouse), αν και ξεκίνησε ως απλό συνοδευτικό εξάρτημα των PCs, έχει πλέον αναβαθμίσει σημαντικά το ρόλο του. Κάθε τόσο κάνουν την εμφάνισή τους νέα μοντέλα που βασίζονται στην καλύτερη εργονομική σχεδίαση και έχουν σκοπό να κάνουν πιο εύκολη τη ζωή τόσο του απλού χρήστη όσο και του φανατικού gamer. Τρία τέτοια ποντίκια ήρθαν στα χέρια μας και σας τα παρουσιάζουμε ευθύς αμέσως.

του Ζε-Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Οπως προανέφερα τα ποντίκια έχουν γίνει πλέον απαραίτητο εξάρτημα για τον home user, είτε αυτός ασχολείται με σχεδιαστικές εφαρμογές, είτε με surfing στο Internet, είτε είναι φανατικός gamer. Αν η τελευταία περίπτωση σας φαίνεται κάπως απίθανη, τότε μάλλον δεν έχετε ασχοληθεί ποτέ σοβαρά με action, RPG, adventure και strategy games (σχεδόν με όλα!). Οι gamers που σέβονται τον εαυτό τους έχουν ως δεξί χέρι τους (κυριολεκτικά!) το ποντίκι εκείνο που θα τους κάνει τη ζωή ευκολότερη. Εδώ θα σας παρουσιάσω τα 2 νέα μοντέλα της Logitech, τα iFeel Mouse & Mouseman, καθώς και ένα νέο μοντέλο της Microsoft, το Trackball Explorer. Let's... πάμε λοιπόν!

Σημειώνω πως οι δοκιμές στην απόδοση των... τρωκτικών έγιναν σε περιβάλλον Internet, καθώς και σε 2 action τίτλους, το εκπληκτικό Clive Barker's Undying και το πολύ καλό Unreal Tournament.

LOGITECH iFEEL MOUSE & MOUSEMAN

Επειτα από την "ιερά εξέταση" που υποβλήθηκαν τα 2 μοντέλα της Logitech, αποφάσισα να τα παρουσιάσω από κοινού, αφού οι βασικές λειτουργίες τους είναι ουσιαστικά οι ίδιες. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει πως δεν θα επισημανθούν οι όποιες διαφορές.

Φυσικά, η πρώτη και η πιο οφθαλμοφανής διαφορά (αν δεν μπορείτε να την καταλάβετε, επισκεφθείτε οπωσδήποτε τον οφθαλμίατρό σας και αν σας βρει καλά, τότε να υποβάλλετε μήνυση στον Ιατρικό Σύλλογο), είναι ο σχεδιασμός τους. Το iFeel Mouse μοιάζει εξωτερικά με ένα συνηθισμένο οπτικό ποντίκι, με 2 πλήκτρα και ένα Wheel στο μέσον αυτών. Από την άλλη, ο σχεδιασμός του iFeel Mouseman είναι πιο εργονομικός, μια και εφαρμόζει άψογα σε όλες σχεδόν τις παλάμες (δείτε τις εικόνες και θα καταλάβετε) των χρηστών. Διαθέτει ένα επιπλέον πλήκτρο τοποθετημένο εκεί όπου βρίσκεται ο αντίχειράς μας. Η default λειτουργία του (double click) είναι ιδιαίτερα χρήσιμη σε παιχνίδια δράσης. Αλλά για τις δυνατότητες των πλήκτρων θα τα πούμε αργότερα.





Και οι δύο συσκευές ακολουθούν το πρότυπο USB, κάτι που σημαίνει πως θα πρέπει να έχετε μία τέτοια θύρα διαθέσιμη. Πιστεύω πως οι περισσότεροι δεν θα έχετε πρόβλημα. Ως γνωστόν η τοποθέτηση γίνεται την ώρα που είναι ανοιχτός ο υπολογιστής. Τα Windows αναγνωρίζουν αμέσως πως κάποιος "επισκέπτης" ήρθε στη σχετική θύρα και προβαίνουν στις κατάλληλες ενέργειες. Σημειώστε πως καλό θα είναι να έχετε κοντά σας το CD με τα Windows που έχετε εγκατεστημένα, γιατί κατά 99,9% θα σας ζητηθεί. Αφού τελειώσει αυτή η διαδικασία, σας περιμένει ακόμα μία: να εγκαταστήσετε το απαραίτητο software, το οποίο βέβαια περιλαμβάνεται στη συσκευασία. Πάντως η εγκατάσταση και στις δύο περιπτώσεις αργεί λιγάκι. Αλλά, όπως λέει και το γνωστό διαφημιστικό spot, "Προς τι τόση βιασύνη;". Αυτό που ίσως να προκαλέσει εντύπωση κατά την εγκατάσταση του iFeel Mouse είναι η ερώτηση για το πού βρίσκεται το ποντίκι σε σχέση με το πληκτρολόγιο (δεξιά ή αριστερά), αν και δεν πιστεύω πως παίζει και τόσο μεγάλο ρόλο, αφού τις λειτουργίες των πλήκτρων τις ορίζουμε, ούτως ή άλλως, όπως θέλουμε. Οι λειτουργίες του αριστερού και του δεξιού πλήκτρου και στις δύο συσκευές δεν νομίζω πως χρειάζονται ιδιαίτερη εξήγηση. Οπότε ας περάσουμε σε αυτές των άλλων πλήκτρων:

iFEEL MOUSEMAN

Απαιτησεις: Windows 98/2000, USB port ή Powered USB Hub, CD-ROM drive.

Διαθεση: Ιντεάλ Ηλεκτρονική, Λ. Συγγρού 190, τηλ.: 9562551

Τιμη: 21.000 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ)

Στο iFeel Mouse, λοιπόν, καλείστε να ορίσετε το είδος της λειτουργίας που θα πραγματοποιεί το κεντρικό Wheel. Εδώ δίνονται 3 επιλογές: η autoscroll, η οποία επιτρέπει το συνεχόμενο sroll-άρισμα σε συνάρτηση με τα cursor keys (πλήκτρα κατεύθυνσης), η hyperjump, η οποία επιτρέπει την άμεση εκτέλεση τυπικών εντολών των Windows και, τέλος, η επιλογή other. Εδώ θα σταθώ στις εκ νέου επιλογές που μας παρέχονται. Η default, λοιπόν, την οποία προτείνω να μην πειράξετε, είναι η Webwheel και πραγματοποιεί

iFEEL MOUSE

ΥΠΕΡ
- Ευχρηστία
- Ποιότητα κατασκευής

την ίδια δουλειά με αυτή του ανάλογου πλήκτρου του Intellimouse Explorer Optical της Microsoft. Αν θέλετε, όμως, μπορείτε να το "διατάξετε" να πραγματοποιεί κάποια άλλη λειτουργία του πληκτρολογίου (home, end, delete κ.λπ.) ή του browser σας (refresh, forward, back κ.λπ.) Με τον ίδιο τρόπο γίνεται ο ορισμός της λειτουργίας του αντίστοιχου πλήκτρου (ή μάλλον wheel για την ακρίβεια) στο iFeel Mouseman.

Στον "ποντικάνθρωπο" θα πρέπει να ορίσετε -όπως έχετε ήδη διαβάσει, και τη λειτουργία που θα αντιστοιχεί στο πάτημα του Thumb Button (πλήκτρο αντίχειρα). Εδώ, λοιπόν, μπορείτε να ορίσετε να χρησιμεύει ως πλήκτρο Control (Ctrl), Shift (Shift) ή άλλο. Αν σκοπεύετε να το χρησιμοποιήσετε για να παίξετε κάποιους τίτλους, τότε αφήστε τον ορισμό του ως έχει. Ειδάλλως, οι εναλλακτικές επιλογές είναι πολυάριθμες. Ψάξτε το λίγο και θα καταλήξετε εκεί που θέλετε.

Πατώντας τώρα το Wheelmouse, με όποιο ποντίκι και αν δουλεύετε, την ώρα που είστε

iFEEL MOUSEMAN

ΥΠΕΡ
- Εργονομικός σχεδιασμός
- Αμεση απόκριση
- Ποιότητα κατασκευής
- Thumb button

ΚΑΤΑ
- Υψηλή τιμή

on-line, στο σημείο που θα πατήσετε θα εμφανιστεί ένα μενού, όπου περιλαμβάνονται όλες οι βασικές λειτουργίες του browser σας: Favorites, Reload, Back, Forward, Stop, Help, ενώ υπάρχουν και απευθείας links σε προκαθορισμένα sites.

Μία άλλη κοινή λειτουργία που διαθέτουν οι δύο αυτές συσκευές είναι η δόνηση! Ναι, καλά είδατε, μετά τα κινητά τηλέφωνα, τα τιμόνια και τα Joysticks με δόνηση, πλέον έχουμε και ποντίκια με δόνηση! Εντάξει, μη φανταστείτε τρομερά πράγματα, απλώς θα νιώθετε μία ελαφρά

iFEEL MOUSE

Απαιτησεις: Windows 98/2000, USB port ή Powered USB Hub, CD-ROM drive

Διαθεση: Ιντεάλ Ηλεκτρονική, Λ. Συγγρού 190, τηλ.: 9562551

Τιμη: 16.000 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ)

δόνηση όταν θα μεταβαίνετε από μενού σε μενού. Αν τώρα ντε και καλά θέλετε αυτή η δόνηση να είναι πιο έντονη, τότε δεν έχετε παρά να το ορίσετε μέσω του προγράμματος Imerssion TouchScence Mouse Software, το οποίο έχετε ήδη εγκαταστήσει (το συνοδευτικό software που σας προανέφερα). Επίσης, από τα properties του προγράμματος ορίζετε και το πόσες γραμμές θα "πηδάει" το WebWheel σε κάθε πάτημά του: 1, 3 ή 6 γραμμές ή και ολόκληρη σελίδα. Φυσικά, η ίδια λειτουργία ισχύει και στους επεξεργαστές κειμένου. Γενικά πάντως μέσα από τα properties μπορείτε να διαμορφώσετε τη συμπεριφορά του mouse σας (όποιο εκ των δύο και αν είναι) και να το φέρετε στα μέτρα σας.



Στα παιχνίδια όπου δοκίμασα τα δύο ποντίκια, τα αποτελέσματα ήταν άκρως ικανοποιητικά. Αμεσος έλεγχος και άμεση εκτέλεση των πράξεων (ήτοι πυροβολισμών), χωρίς προβλήματα ή κολλήματα. Ασφαλώς μην περιμένετε να νιώθετε δονήσεις, όταν θα πυροβολείτε ή όταν θα σας χτυπάνε οι αντίπαλοι. Οχι ότι θα ήταν άσχημα, απλώς δεν γίνεται - ακόμα. Κάνετε πάντως τον κόπο να επισκεφθείτε την ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.logitech.com/promos/coolsites. Από εδώ θα μεταβείτε σε μία ειδικά σχεδιασμένη σελίδα της Infogrames (που υποστηρίζει δηλαδή το TouchSense), στην οποία μπορείτε να... βιώσετε αρκετά games της εταιρείας. Πιο συγκεκριμένα φιλοξενούνται σε "ειδική" έκδοση τα: Silver, NGEN Racing & Indy Racing 2000, Test Drive Le Mans, Eagle One, Slave Zero και Alone in the Dark. Πάντως δύο προσπάθειες που έκανα για να μπω στο τελευταίο, απέβησαν άκαρπες. Ισως εσείς να σταθείτε πιο τυχεροί.



Συνοπτικά, τόσο το iFeel Mouse όσο και ο... μεγάλος "αδερφός" του, το Mouseman, διακρίνονται από την καλή ποιότητα κατασκευής, την εργονομία και τον υψηλό δείκτη ανταπόκρισης. Αλλωστε η Logitech μας έχει συνηθίσει σε ποιοτικά προϊόντα τα τελευταία χρόνια. Το μόνο που ίσως να σας κάνει διστακτικούς είναι η τιμή τους, καθώς το "απλό" Mouse κοστίζει 16.000 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ), ενώ η τιμή του Mouseman ανέρχεται στις 21.000 δρχ. (και πάλι χωρίς τον, πάντα εκνευριστικό, ΦΠΑ). Αν βέβαια κάποιος ήθελε να μου κάνει ντε και καλά δώρο ένα ποντίκι, θα επέλεγα το iFeel Mouseman.

MICROSOFT TRACKBALL EXLORER

Και η Microsoft έχει τη δική της ιστορία στο χώρο των ποντικιών. Μόνο που αυτή τη φορά, η νέα δημιουργία της θα μπορούσε να χαρακτηριστεί και... αρουραίος! Χωρίς πλάκα, το μέγεθος του Trackball Explorer διαφέρει σημαντικά (προς τα... πάνω) από αυτό τον υπολοίπων ποντικιών. Δεν αποκλείεται πολλά από αυτά, αν μπορούσαν να μιλήσουν, να το χαρακτήριζαν... γάτα! Αρκετά με τη ζωολογία, όμως, είναι καιρός να δούμε τα χαρακτηριστικά που διακρίνουν την εν λόγω συσκευή.

Αρχικά να επισημάνω το γεγονός πως το ποντίκι δεν είναι οπτικό, ούτε το "κλασικό" με την μπίλια από κάτω (και τις ατέλειωτες ώρες καθαρίσματος). Για την ακρίβεια, όσο και να το μετακινήσετε επάνω στο γραφείο σας, αυτό δεν θα κουνηθεί! Οχι, μην τσαντίζεστε και μη λέτε "πάλι με κορόιδεψε ο πωλητής του Χ μαγαζιού". Δεν πρόκειται περί λάθους. Αν το προσέξετε καλά θα δείτε πως στο επάνω μπροστινό μέρος του δεσπόζει μία μεγάλη μπίλια (προσοχή μόλις ανοίξετε τη συσκευή, γιατί μπορεί να σας φύγει και να την ψάχνετε). Η κίνηση, λοιπόν, του κέρσορα γίνεται με τη διά χειρός μετακίνηση της μπίλιας αυτής, χωρίς να χρειάζεται να μετακινείτε τη συσκευή. Πρακτικό; Για άλλους ναι, για άλλους όχι. Διαθέτει δύο σειρές πλήκτρων (το ένα πάνω απ' το άλλο) στις δύο πλευρές του, ενώ η αριστερή εμπλουτίζεται ακόμη περισσότερο με την παρουσία ενός μικρού wheel. By default, τα δύο πλήκτρα της αριστερής πλευράς αντιστοιχούν στο αριστερό και στο δεξί πλήκτρο ενός συνηθισμένου ποντικιού, ενώ τα δύο δεξιά επιτελούν τις λειτουργίες back και forward. Ευτυχώς αυτό μπορεί να αλλάξει μέσω του προγράμματος που συνοδεύει τη συσκευή. Αλλά και πάλι δεν τα βλέπω και τόσο πρακτικά. Το καλό είναι πως δεν απαιτεί επιπλέον χώρο πέραν αυτού που ήδη καταλαμβάνει. Επίσης, δεν θα πρέπει να σας ανησυχεί αυτό που σας ανέφερα για την μπίλια για όσο διάστημα έχετε αναμμένο τον υπολογιστή σας- τουλάχιστον με νορμάλ χρήση.

MICROSOFT TRACKBALL EXPLORER

ΥΠΕΡ
- Δεν απαιτεί χώρο (επιφάνεια)

ΚΑΤΑ
- Τρόπος χειρισμού
- Υψηλή τιμή

Μπορεί να συνδεθεί στον υπολογιστή σας, τόσο μέσω θύρας USB όσο και μέσω PS/2 εισόδου, με τη χρήση του σχετικού adaptor που υπάρχει στη συσκευασία. Αρα όσοι έχετε κάποιο πιο παλιό σύστημα που δεν διαθέτει θύρα "οικουμενικού σειριακού λεωφορείου" -από ελεύθερη μετάφραση του Universal Serial Bus, θα μπορέσετε να το συνδέσετε στην PS/2 θύρα, όπου είχατε το παλιό ποντίκι σας.

Πάντως οι δοκιμές που έκανα στα δύο παιχνίδια, όπου προηγουμένως είχα δοκιμάσει τα ποντίκια της Logitech, ήταν κάτι παραπάνω από απογοητευτικές. Η σωστή σκόπευση ήταν από δύσκολη έως αδύνατη, ενώ πολλές φορές έχανα και τον προσανατολισμό μου! Ισως, βέβαια, να είναι και θέμα συνήθειας, οπότε δεν θέλω να είμαι απόλυτα αρνητικός. Αλλά από την άλλη, πιστεύω πως οι περισσότεροι χρήστες έχουν συνηθίσει τον "κλασικό" τρόπο χειρισμού ενός ποντικού, είτε αυτό είναι οπτικό είτε όχι. Μάλιστα, αν και το έχω αρκετές ώρες συνδεδεμένο στο μηχάνημά μου, δεν μπορώ να το συνηθίσω. Ακόμα και σε απλές δουλειές όπως το να δουλέψω στο Word ή να "σερφάρω" στο Internet, δεν μπορώ να εξοικειωθώ και να κάνω εύκολα αυτό που θέλω. Λαμβάνοντας υπόψη μου όλα αυτά, δεν μπορώ να προτείνω ανεπιφύλακτα την αγορά του. Δεν λέω, καλή και αρκετά πρωτότυπη η ιδέα της Microsoft, αλλά δεν νομίζω πως θα υποστηριχθεί από πολλούς, φυσικά, όχι λόγω της ποιότητας κατασκευής, η οποία κυμαίνεται στα γνωστά υψηλά για την εταιρεία standards, αλλά εξαιτίας του βαθμού της πρακτικότητάς του. Αν σκοπεύετε να το αποκτήσετε, βάλτε πρώτα κάτω τα δεδομένα σας, δώστε σημασία στον τομέα της ενασχόλησής σας και μετά αποφασίστε. Αλλιώς, είναι πολύ πιθανό να χρησιμοποιήσετε την μπίλια για παιχνίδι με το... σκυλάκι σας!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα mice (πληθυντικός του mouse) που μόλις παρουσιάστηκαν, έχουν το καθένα κάτι να προσφέρουν. Αλλά πάντοτε η επιλογή εξαρτάται από πολλούς παράγοντες, όπως η τιμή και η ευχρηστία τους. Πάντως, όσοι επιλέξετε κάποιο από τα δύο προϊόντα της Logitech, δεν θα μείνετε παραπονεμένοι. PC

MICROSOFT TRACKBALL EXPLORER

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Intellipoint Software (περιλαμβάνεται), Windows 95/98/NT 4 (sp 3)/2000, 29MB Hard Disk, PS/2 ή USB port, CD-ROM.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφησίας 56, Τηλ. 9499100

ΤΙΜΗ: 19.500 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ)

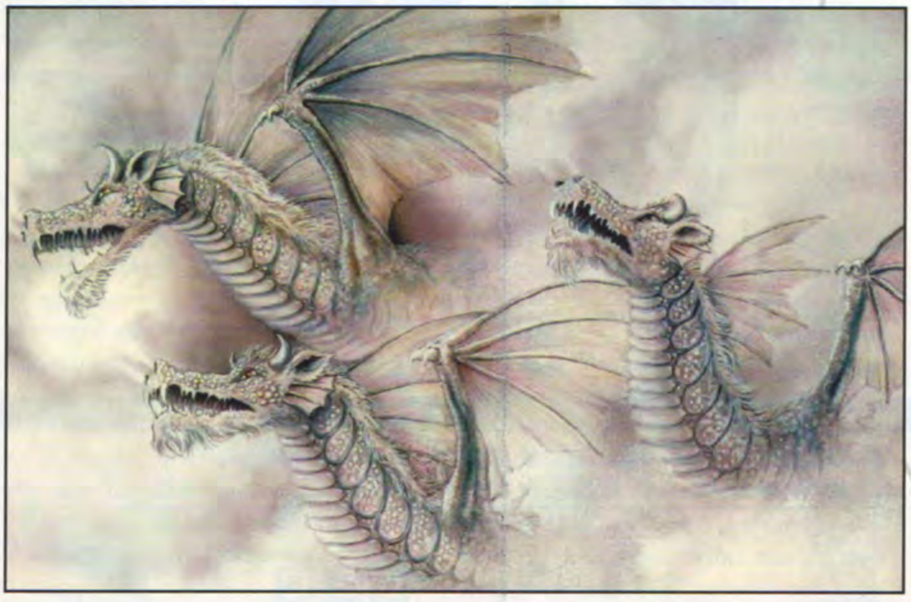

"...my first KISS
was with Madonna"
[Στην πρώτη μετάδοση του "Music"]
Kiss
909 fm
the kiss you can't miss...
Πεντέλης 124 151 26 Μαρούσι Αθήνα Τηλ. 01-8030909 Fax 01-6122906 kissfm@otenet.gr www.kiss.gr
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ ΜΕ:
MUSIC TELEVISION
Radio Show
THE WORLD CHART SHOW
BOY GEORGE Clubversive
BBC
HOT MIX Mainstream
ASHLEY & HOLMES ATHENS

Brotherhood of the Fallen Knights

Ακολούθησε τα λαμπερά μονοπάτια των ηρώων και των θεών! Αν είσαι έτοιμος να εναποθέσεις το σπάθι σου στο βωμό της δικαιοσύνης και της δόξας... ήρθε η ώρα! Η "Αδελφότητα των Εκπτωτων Ιπποτών" θα σε δεχτεί στους κόλπους της, μόνο εάν υιοθετήσεις τις αγνές ιδέες της ιπποσύνης και ξεφορτωθείς τις "φεουδαλικές" απόψεις ενός βρώμικου ιππότη. Σύντροφοί σου στο δρόμο προς τα ένδοξα μονοπάτια θα είναι το ξίφος και τα υπόλοιπα μέλη της αδελφότητας. Εξαρτάται από εσένα αν θα κερδίσεις δόξα και αναγνώριση ανάμεσα στους "αδελφούς" και αν θα καταφέρεις να γίνεις ένας μοντέρνος ιππότης. Είναι δύσκολο, αλλά είναι στο χέρι σου (ή μάλλον στο σπαθί σου) να το πετύχεις. May the Gods be with you!

του Θανάση Αγγέλου
kokoras99@hotmail.com

Το fallen-knights (www.fallen-knights.com) είναι ένα επικό site, διαφορετικό από οποιοδήποτε άλλο έχετε δει. Πρόκειται για μία personal page (ένα κλειστό club θα έλεγα πιο σωστά), φτιαγμένη από Ελληνες και "χαρισμένη" στους ρομαντικούς μαχητές όλου του κόσμου. Το site δημιουργήθηκε το χειμώνα του 1999 μ.Χ. από μία ελληνική ιπποτική αδελφότητα, η οποία έχει πλέον επεκταθεί και εκτός συνόρων. Μέλη της γίνονται όλο και περισσότεροι ιππότες από άλλες χώρες, ενώ έχουν δημιουργηθεί και κάποιες "φατρίες" στο εξωτερικό. Μπορείτε να περιηγηθείτε τα κάστρα και τα μπουντρούμια του site, να διαβάσετε επικά ποιήματα και ιστορίες, να μάθετε τους μυστικούς κώδικες των ιπποτών και, αν θελήσετε να γίνετε μέλη, θα εισχωρήσετε στο "εσωτερικό ιερό", στα άδυτα δηλαδή του site που μόνο οι εκλεκτοί των θεών μπορούν να επισκεφθούν. Μη σας τρομάξει ο μυστικισμός που πλανάται στο PC και στο μυαλό σας στην πρώτη επαφή σας με τη σελίδα. Δεν πρόκειται για κάποια τρομοκρατική οργάνωση. Απλώς για ρομαντικούς ανθρώπους που έχουν κάποια αγάπη για το Μεσαίωνα και προσπαθούν να μεταφέρουν το Τάγμα των Ιπποτών στην εποχή μας. Αν γίνετε μέλη, στις συγκεντρώσεις του τάγματος θα μάθετε να χρησιμοποιείτε τα όπλα της εποχής μέσα από αληθινές μάχες και θα καθίσετε κάτω από τον έναστρο ουρανό, ανάμεσα στις νεράιδες, διηγούμενοι ιστορίες για δράκους και μάγους. Αρκεί να πιστέψετε! Ξέχασα να τονίσω πως στο site ευπρόσδεκτες είναι και οι "ιπποτίνες", οι οποίες δίνουν "το παρών" στη στρογγυλή τράπεζα της αδελφότητας!



THE BROTHERHOOD

"Αναπαύσου από την κόπωση και σβήσε τη δίψα σου με μία κανάτα βύνη, γιατί υπάρχουν ιστορίες ανάμεσα σε αυτούς τους τοίχους που πρέπει να ειπωθούν... Κάθισε εδώ, δίπλα στη φωτιά, και ένας Ιππότης θα μιλήσει σε εσένα για την Αδελφότητα των Εκπτωτων Ιπποτών."

Αυτά είναι τα πρώτα λόγια που θα αντικρίσετε στην κεντρική σελίδα του site (στα αγγλικά, βέβαια), μαζί με το έμβλημα του τάγματος. Δύο πυρσοί φωτίζουν τους σκοτεινούς τοίχους της ιστοσελίδας ώστε να μπορείτε να διακρίνετε, στα αριστερά, τη λίστα με τις ενότητες που μπορείτε να επισκεφθείτε! Εδώ, έχετε την ευκαιρία να διαβάσετε και τον ύμνο της αδελφότητας από τον Brother Lion. Ο τελευταίος μαζί με τον Brother Owl είναι οι ιδρυτές του τάγματος (Ελληνες, βέβαια) και κατέχουν τις ανώτερες θέσεις στη βαθμίδα των ιπποτών.

Η αδελφότητα σας εξηγεί τα πάντα γύρω από αυτήν! Τι ακριβώς είναι, ποιες είναι οι δραστηριότητες και ο σκοπός ύπαρξής της. Θα μάθετε ακόμα το λόγο που απέκτησε αυτό το όνομα. Στα μάτια των ανθρώπων, οι σύγχρονοι ιππότες είναι ονειροπόλοι και ανόητοι. Οι κοινοί θνητοί τούς βλέπουν σαν τα μαύρα πρόβατα, τους έκπτωτους του κόσμου. Παλαιότερα το όνομα του τάγματος ήταν "Deorum Equites", μία λατινική ονομασία που σημαίνει "Οι Ιππότες των Θεών". Αλλαξε, όμως, γιατί δεν είχε το ανάλογο βάθος του νοήματος που έπρεπε να έχει!

Τα μέλη, λοιπόν, έχουν μία φιλοσοφία, σύμφωνα με την οποία μπορεί να υπάρξει ένας καλύτερος κόσμος, και θα δώσουν σκληρές μάχες γι' αυτό. Η αδελφότητα όσο περνάει ο καιρός μεγαλώνει και όνειρο είναι η πραγματοποίηση ενός μεγάλου φεστιβάλ, όπου θα εορταστεί η συγκέντρωση όλων των μελών. Προσωρινά διοργανώνονται τουρνουά ξιφασκίας σε κάστρα, εξερεύνηση ερειπίων, ζωντανά role playing games, μάχες σώμα με σώμα και γενικότερα ενθαρρύνεται η αναπαράσταση ιστορικών και φανταστικών εποχών. Ολα αυτά, βέ-

Η αδελφότητα των έκπτωτων ιπποτών



Η κεντρική σελίδα του site με το έμβλημα της αδελφότητας!

βαια, μέσα σε ένα κλίμα αδελφοσύνης και άμιλλας, αυστηρά για ψυχαγωγία. Οπως τον παλιό καλό καιρό, δηλαδή, όπου στις μεγάλες γιορτές οι ιππότες έπαιρναν μέρος σε διαγωνισμούς για να ανακηρυχθούν οι ενδοξότεροι αυτών!

Το site δίνει τη δυνατότητα σε νέους, άγνωστους ακόμα και άχρηστους -όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται- συγγραφείς και ποιητές (εντός και εκτός της αδελφότητας) να παρουσιάσουν τη δουλειά τους μέσα από την ενότητα Saga & Poetry. Εδώ θα βρούμε αμέτρητα ποιήματα, έπη και ιστορίες που ως κύριο θέμα έχουν, τι άλλο, ιππότες, δράκους, μάγους κ.λπ. Ακόμα δίνεται η ευκαιρία σε συνθέτες και undergound μπάντες να προβληθούν μέσα από το Minstrel's Hall. Πρόκειται για μία ενότητα του site, όπου οι εννέα μούσες που προστατεύουν τις τέχνες θα δώσουν ώθηση στα νέα συγκροτήματα που θέλουν να ακουστεί η μουσική τους από περισσότερο κόσμο. Πρέπει να τονίσω ότι όσο και να ψάχνετε, δεν πρόκειται να βρείτε μουσική του τύπου Britney Spears ή Νότη Σφακιανάκη. Οι ιππότες ακούνε περισσότερο epic\dark\gothic\folklore metal και rock, παρά λαϊκά και ποπ! Χαρακτηριστικό είναι πως σε κάποιο σημείο του site αναφέρεται πως το τάγμα θα αποφύγει τον κακομοίρη που δεν ακούει τέτοια μουσική (μην πείτε ότι δεν σας προειδοποίησα).

Στα μελλοντικά σχέδια του κλειστού αυτού club βρίσκεται η δημιουργία μίας βιβλιοθήκης με σχετικά βιβλία, τα οποία θα μπορούν να ανταλλάσσουν και να διαβάζουν οι εκλεκτοί. Ακόμα υπάρχει μία ιδέα να γραφτεί μεσαιωνική μουσική στο παλιό, "βάρδικο" στυλ, κάτι πολύ δύσκολο, αλλά πρωτότυπο και όμορφο αν, τελικά, επιτευχθεί.

CODE OF HONOUR

Το να γίνει κάποιος μοντέρνος ιππότης είναι δύσκολο αλλά όχι ακατόρθωτο! Πρέπει να προσπαθήσει πολύ και να ακολουθήσει πιστά κάποιες αξίες της ιπποσύνης. Τότε μόνο θα μπορέσει να φτιάξει το δικό του "Κώδικα Τιμής", τον οποίο τα υπόλοιπα μέλη της αδελφότητας θα σέβονται και θα τιμούν. Για να σε σεβαστούν όχι μόνο τα μέλη αλλά και ο κόσμος, θα πρέπει να τηρείς απαραίτητα δύο βασικές προϋποθέσεις. Καταρχήν, πρέπει να πιστέψεις και να βάλεις βαθιά μέσα σου το ότι είσαι ιππότης και φέρεσαι πάντα ως ιππότης. Ακόμα και όταν δεν είναι κανείς κοντά για να σε δει. Δεύτερη προϋπόθεση είναι ότι όλοι πρέπει να σε αναγνωρίζουν ως ιππότη από τις πράξεις σου, το χαρακτήρα και το παράδειγμα που δίνεις. Αυτά θα επιτευχθούν αν ακολουθείς πιστά το δικό σου κώδικα τιμής. Πώς θα τον φτιάξεις; Βασιζόμενος σε κάποιους από τους κανόνες της ιπποσύνης και από εκεί και πέρα οι θεοί θα σε βοηθήσουν στο δύσκολο αυτό έρ-



Θέλετε να γίνετε ιππότες; Απλώς ακολουθήστε τις οδηγίες!

γο. Οι αξίες που "αγκαλιάζει" η αδελφότητα είναι η δικαιοσύνη, η τιμή, η πίστη, η άμυνα, το κουράγιο, η ταπεινότητα, η γενναιοδωρία και η ευγένεια.

Στο εγχειρίδιο των Εκπτωτων Ιπποτών υπάρχουν όλες οι πληροφορίες που θα χρειαστεί



Συγκέντρωση ιπποτών.

κάποιος για να πετύχει το σκοπό του. Αυτό δίνεται στα υποψήφια μέλη και πρέπει να μελετηθεί με σοφία και να χρησιμοποιηθεί σωστά. Ολα εξαρτώνται από τον κώδικα τιμής και μόνο! Αυτός που τον ακολουθεί σωστά, θα γίνει ένδοξος και εκλεκτός ανάμεσα στους Θεούς. Τότε και μόνο τότε θα καταφέρει να μπει στο "Inner Sanctum", την ενότητα του site όπου μπαίνουν μόνο οι ιππότες, την οποία θα ήθελα πάρα πολύ να δω!

JOIN THE CRUSADE

Θέλετε να ενωθείτε με τους Fallen Knights στο θαυμαστό ταξίδι τους; Σοφή απόφαση! Δεν είναι και τόσο δύσκολο να μπείτε στο club, αρκεί να το θέλετε πολύ. Καταρχήν, θα πρέπει να αποφασίσετε συνετά και σοφά για το ιπποτικό όνομά σας. Μπορεί να είναι οτιδήποτε, από ζώο, αντικείμενο ακόμα και φανταστικό πρόσωπο (μπορείτε να πάρετε μια ιδέα από το "Brothers in Arms", όπου βρίσκονται όλα τα μέλη του site). Αρκεί να συμβολίζει κάτι για εσάς και το χαρακτήρα σας. Οταν το βρείτε, κολλάτε και το "brother" ή "sister", ανάλογα με το φύλο σας, και είστε έτοιμοι. Στη



Και γυναίκες-ιππότες δεκτές!



...και ακολουθεί ο κόκκινος, ο κίτρινος κ.λπ.

συνέχεια θα πρέπει να επικοινωνήσετε με τον Brother Lion (αρκεί ένα mail) και να του ανακοινώσετε την απόφασή σας. Ο ιππότης θα σας δώσει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες και επεξηγήσεις για να επιτύχετε το σκοπό σας. Θα σας επιτραπεί επίσης η είσοδος στο "Inner Sanctum", τη μυστική κρύπτη της αδελφότητας, όπου θα ανακαλύψετε το εγχειρίδιο των ιπποτών, στοιχεία για κάθε μέλος, ενδιαφέροντα άρθρα, πολεμικές και μαγικές ιεροτελεστίες και άλλες αμέτρητες πηγές γνώσης! Δίνονται επίσης πληροφορίες για το πώς μπορεί κάποιος να φτιάξει μία "φατρία", ένα συγγενικό, δηλαδή, τάγμα ιπποτών. Μη χαίρεστε, όμως. Αυτό το "χρίσμα" δίνεται μόνο σε όσους είναι από κάποια χώρα, την οποία οι Fallen Knights δεν έχουν "κατακτήσει" ακόμα. Αν προσπαθήσετε να φτιάξετε δική σας αδελφότητα στην Ελλάδα, είναι λογικό κάποτε να ξεσπάσει πόλεμος και τότε τα θύματα θα είναι πολλά!

MANIFESTO - GUESTBOOK

Στο manifesto του site -για όσους ενδιαφέρονται για metal μουσική, αρχαίους θεούς, παγανισμό, μαγεία, ιστορία και λοιπά άλλα ενδιαφέροντα μεσαιωνικά θέματα- υπάρχουν τα πάντα! Αμέτρητα links για την προαναφερόμενη θεματολογία και όχι μόνο. Ενδιαφέροντα sites που μπορούν να απορροφήσουν για ώρες ακόμα και αυτούς που δεν είναι μυημένοι στην όλη ιστορία. Σίγουρα, πάντως, εδώ είναι η αρχή και το τέλος για κάθε καλό ιππότη. Αν έχετε κάποιο site που θέλετε να προτείνετε ή θα θέλατε να κάνετε link exchange, μπορείτε πάντα να επικοινωνήσετε με τον webmaster του site. Στο Guestbook, το οποίο μάλλον έχει μετατραπεί σε forum, μπορείτε να ανταλλάξετε απόψεις με τα μέλη της αδελφότητας, όσον αφορά σε τυχόν απορίες, πληροφορίες ή για μία απλή κουβέντα (εγώ προσωπικά θα το κάνω από περιέργεια). Υπάρχει ακόμα μία ενότητα στη σελίδα που ονομάζεται Gallery of Wonders, η οποία -κρίνοντας από τον τίτλο- στο μέλλον θα συ-



Μεσαιωνικές εποχές!



Ετοιμος για μάχη!

μπεριλάβει πολλά ενδιαφέροντα πράγματα. Δυστυχώς, όμως, βρίσκεται ακόμα υπό κατασκευή.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το fallen-knights είναι ένα πολύ ενδιαφέρον site, που σίγουρα θα κεντρίσει την προσοχή των περισσοτέρων. Ο μυστικισμός και η μαγεία που το περιβάλλει, τα παιδικά όνειρα που κάνει πραγματικότητα, θα γίνουν αληθινά μέσα στις σελίδες του. Οι αδελφότητες, όπου οι εκλεκτοί είναι πραγματικά λίγοι, οι μυστικοί κώδικες επικοινωνίας ανάμεσα στα μέλη και οι μεσαιωνικές συναθροίσεις το κάνουν ακόμα πιο ελκυστικό, καθώς πρόκειται για φαντασιώσεις που όλοι έχουμε κάνει μέσα από τις σελίδες κάποιου επικού βιβλίου ή ταινίας. Μία πρωτότυπη ιστοσελίδα για λίγους, την οποία ο δημιουργός της,



Τα μέλη της αδελφότητας με τα ιπποτικά ονόματά τους!

Μάριος Κουτσούκος, είχε υποβάλει στο μεγάλο διαγωνισμό μας "Web Master 2000", στον οποίο είχε διακριθεί στην κατηγορία της. Επισκεφθείτε την και -πού ξέρετε;- μπορεί να είστε οι εκλεκτοί!

Απαραίτητα αξεσουάρ

Οι ιππότες στο Μεσαίωνα θεωρούνταν οι "επίλεκτοι" των στρατευμάτων. Οπότε, φυσιολογικά, είχαν και κάποιες επιπλέον ανέσεις από τους κοινούς στρατιώτες. Το θέμα είναι ότι μάλλον το παράκαναν λιγάκι. Ενας ιππότης, λοιπόν, είχε τρία άλογα και όχι έναν, ούτε δύο, αλλά τέσσερις υπηρέτες, οι οποίοι τον ακολουθούσαν παντού και πάντα. Αυτό ήταν το στάνταρ και δεν έβρισκες ιππότη χωρίς τα προαναφερόμενα "αξεσουάρ". Το ένα άλογο χρησίμευε μόνο για τις μάχες. Ηταν πανύψηλο ζώο έτσι ώστε οι εχθροί να μην μπορούν να πλησιάσουν εύκολα τον αναβάτη. Το δεύτερο άλογο ήταν το μεταφορικό μέσο του πολεμιστή και το τελευταίο για να μεταφέρει τις προμήθειες, τον οπλισμό και γενικότερα την προίκα του ιππότη.

Οι υπηρέτες μάλλον ήταν παραπάνω απ' ό,τι χρειαζόταν, αλλά δεν πειράζει. Ενας, λοιπόν, ήταν υπεύθυνος για τον Hi-Tech οπλισμό. Συντηρούσε και μετέφερε κυρίως τα βαριά όπλα, όπως ασπίδες. Ο δεύτερος "δούλος" φρόντιζε και είχε υπό την επίβλεψή του το άλογο της μάχης. Ο τρίτος ήταν υπεύθυνος για τις προμήθειες και το φαγητό του team και ο τελευταίος είχε αναλάβει (είστε έτοιμοι να ακούσετε;), να ανεβοκατεβάζει τον ιππότη από το άλογο της μάχης! Μπορεί να σας φαίνεται παράλογο, αλλά έχει κάποια λογική εξήγηση. Αν σκεφτείτε ότι η πανοπλία ζύγιζε αρκετά κιλά και το άλογο ήταν πανύψηλο, είναι λογικό να θέλει βοήθεια. Λέτε αν γίνουμε μέλη των Fallen Knights, να αποκτήσουμε και εμείς τους προσωπικούς υπηρέτες μας; Και βέβαια! Θα μας τους στείλουν με e-mail.

Κάθομαι μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή και σκάω στα γέλια. Κάποιος που περνά εκείνη τη στιγμή κοντοστέκεται και κοιτά. Ξεκαρδίζεται! Δύο άτομα από το διπλανό γραφείο ακούν το σαματά και έρχονται. Αρχίζουν να γελάνε και αυτοί. Μέσα σε λίγα λεπτά ένας ολόκληρος όροφος χτυπιέται πάνω από μία 17άρα οθόνη! Αυτό είναι το αποτέλεσμα ενός βίντεο εννέα δευτερολέπτων -το οποίο κυκλοφορεί στο Internet- που επαναλαμβάνεται συνεχώς, γιατί απλώς είναι ό,τι πιο αστείο έχουμε δει!

του Θανάση Αγγέλου
kokoras99@hotmail.com

Αυτό το άρθρο θα μπορούσε να έχει τίτλο "Η ώρα του παιδιού". Οσοι είστε σοβαροί άνθρωποι και θέλετε να παραμείνετε έτσι, παρακαλώ γυρίστε σελίδα τώρα! Οσοι είστε διατεθειμένοι να μη σταματήσετε να γελάτε -ακόμα και εσείς που δεν το κάνετε εύκολα- συνεχίστε να διαβάζετε, καθώς θα πάμε μαζί μία βόλτα στα πιο ξεκαρδιστικά sites που υπάρχουν. Θα γελάσει κάθε πικραμένος!

Το Internet είναι μία αστείρευτη πηγή γέλιου. Οι ιστοσελίδες με χιουμοριστικό περιεχόμενο αυξάνονται συνεχώς και μαζί με αυτές, ευτυχώς, αναβαθμίζεται και η ποιότητα. Οι επιλογές είναι αμέτρητες και ικανές να καλύψουν τις πιο δύσκολες απαιτήσεις. Κωμικά animations, βίντεο, ανέκδοτα,



CYBER Fun

ΧΑΧΑΧΑ

Πώς θα πεθάνετε στα γέλια παρέα με το PC σας

φωτογραφίες, σκίτσα, e-cards και οτιδήποτε άλλο μπορείτε να φανταστείτε, υπάρχει κάπου εκεί μέσα! Σατιρίζονται τα πάντα και τίποτα δεν μένει όρθιο. Αντρες, γυναίκες, παιδιά, εξωγήινοι, ζώα, σεξ, computers, σπορ, όλα ξεγυμνώνονται με τους πιο αστείους τρόπους. Το είδος του χιούμορ; Και πάλι οι επιλογές είναι αμέτρητες. Υπάρχουν sites αφιερωμένα στο black χιούμορ και άλλα αφοσιωμένα στις... φυσικές ανάγκες του ανθρώπου! Ιστοσελίδες ικανές να σας κρατήσουν ώρες ολόκληρες, με φυσικό επακόλουθο τον έντονο πόνο της κοιλιάς από τα γέλια. Το μόνο δύσκολο είναι να καταφέρει κάποιος να τα δει όλα και να αποφασίσει για τα καλύτερα. Δεν θα πέσουμε στην παγίδα της σύγκρισης. Αυτό το αφήνουμε στην προσωπική κρίση και αίσθηση του χιούμορ καθενός. Η μόνη κατηγοριοποίηση που έχει γίνει, είναι ανάμεσα στις ελληνικές και ξένες ιστοσελίδες. Από εκεί και πέρα τα πάντα επιτρέπονται! Η ποικιλία είναι μεγάλη και υπάρχει υλικό για όλα τα γούστα. Εμείς απλώς σας παρουσιάζουμε τα πληρέστερα και πιο δυνατά sites και... το γέλιο στο λαιμό σας! Καλή διασκέδαση!

ΕΛΛΗΝΙΚΑ SITES

Arkas.gr

Το ζωικό βασίλειο μέσα από τα μάτια του ιδιοφυούς Ελληνα σκιτσογράφου. Ενα site-σταθμός, αναγνωρισμένο με πολλά διεθνή βραβεία. Λίγο-πολύ όλοι ξέρουμε τι μας περιμένει μπαίνοντας στο official site του Αρκά. Λοιπόν, είναι πολύ καλύτερο από ό,τι φαντάζεστε. Ο ταλαιπωρημένος ισοβίτης, ο ευνουχισμένος γάτος με τη σεξομανή συγκάτοικο, ο κόκορας που ψάχνει απεγνωσμένα γυναίκα, το σπουργίτι που μισεί τον πατέρα του και οι τρελές ιστορίες των ζώων της ζούγκλας, στα καλύτερά τους. Σατιρίζονται τα πάντα -και κυρίως το σεξ- με το μοναδικό τρόπο του Αρκάδα καρτουνίστα. Από τότε που βγήκε αυτό το site στο Δίκτυο πουλήθηκαν 100.000 modems. Οσοι δεν μπόρεσαν να πουλήσουν το δικό τους, το έσπασαν! Μπορείτε να ανακαλύψετε και εσείς το ζώο που κρύβετε μέσα σας, κάνοντας το Αρκοτέστ. Θα εκπλαγείτε από τα αποτελέσματα που θα βγάλετε. Αρκεί βέβαια να είστε ειλικρινείς! Επισκεφθείτε το site και θα κολλήσετε στον υπολογιστή σας με τις ώρες ξεχνώντας όλα τα άλλα. Οι υπολογιστές, άλλωστε, είναι καλύτεροι από τις γυναίκες, αλλιώς θα βάζαμε γυναίκες πάνω στο γραφείο μας!!!

➤ **www.arkas.gr**

Margaritaria.com

Εσείς ξέρατε ότι ο χρόνος έχει 115 ημέρες; Οτι υπάρχει γεμιστής κινητού; Οτι η δόνηση στα κινητά είναι για τους κουφούς; Οτι κάποιος μπορεί να σπουδάζει ηλεκτρονικός υπολογιστής; Είμαι σίγουρος ότι δεν γνωρίζατε πολλές από τις παραπάνω πληροφορίες. Μην ανησυχείτε, όμως. Τα "Μαργαριτάρια" είναι εδώ και θα σας δώσουν τα φώτα τους! Ή, μάλλον, θα σας αλλάξουν τα φώτα! Ιστορικές και τελείως κομφές ρήσεις επωνύμων και ανωνύμων. Τα μαργαριτάρια έχουν χωριστεί σε κατηγορίες, ανάλογα με το θέμα τους, και το γέλιο είναι υστερικό! Στο hall of fame του site βρίσκονται: η Αντζελα Δημητρίου, η Ελένη Μενεγάκη, ο G. Bush Junior, οι παρουσιαστές της εκπομπής "Hackers" και πολλοί άλλοι στα καλύτερά τους...

Μπορείτε να διαβάσετε και να πείτε πολλά κουφά στο chat room της ιστοσελίδας, ενώ αν πιστεύετε ότι έχετε κάποιο άριστο μαργαριτάρι, στείλτε το και θα το δείτε να περνά στην ιστορία!

Από τα καλύτερα μαργαριτάρια είναι το παρακάτω που διημείφθη μεταξύ ανυποψίαστου συντάκτη του "PC Master" και αναγνώστη. Τηλεφώνημα στο περιοδικό:

- Ναι, γεια σας, το CD που έχετε μέσα στο περιοδικό είναι ελαττωματικό.
-Τι υπολογιστή έχετε;
- PlayStation!

... Ενα site που δεν θα σας αφήσει ασυγκίνητους!

➤ **www.margaritaria.com**



Ψωμί, παιδεία... κοτόπουλο! Φωτογραφία από τη μεγάλη συγκέντρωση τρελών αγελάδων (www.all-humor.com)!

Kotsanes.com

"Οι δέκα εντολές γράφτηκαν από το Σινά και παραδόθηκαν στο Μωυσή στην Πλάκα. Ηταν όλες πέτρινες αλλά σαφέστατες!" Απόσπασμα από γραπτό υποψηφίου στη Σχολή Αστυνομίας το '92.

Τέτοια και άλλα πολλά θα βρείτε σε αυτό το τελείως παλαβό site. Είναι πραγματικά εκπληκτικό τι έχει ανακαλύψει ο "kotsmaster" και μέχρι πού μπορεί να φτάσει το ανθρώπινο μυαλό! Θα σας πέσουν οι τρίχες με τις κοτσάνες που είναι ταξινομημένες ανά κατηγορία, ανάλογα με το θέμα που θίγουν. Πολύ γέλιο έχουν οι συμβουλές για το πώς θα ρίξετε μία γυναίκα. Ακολουθήστε τες και δεν θα φάτε χυλόπιτα ποτέ ξανά! Το κοτσανολόγιο και τα

CYBER Fun



Αυτό πρέπει να πόνεσε (www.pics4fun.com)!

best of... είναι όλο το ζουμί, χωρίς βέβαια οι υπόλοιπες κοτσάνες να χάνουν τη σοβαρότητα και το κύρος που τις διακρίνει! Αν σας πιάσει πονοκέφαλος, μην ανησυχείτε. Θα είναι από την... ακτινολογία που εκπέμπει ο υπολογιστής σας!!!

www.kotsanes.8m.com

Kyr.com

Με 30 χρόνια στην πλάτη του, ο Κυρ είναι από τους μεγαλύτερους και πιο καταξιωμένους Ελληνες σκιτσογράφους. Σε αυτό το site παρουσιάζονται τα δημοφιλέστερα σκίτσα, που τον τοποθετούν στην κορυφή και εμάς στο πάτωμα από τα γέλια! Καυστικό, πολιτικό, κοινωνικό, και όχι μόνο, χιούμορ, που σπάει κόκκαλα και δεν αφήνει κανέναν ανεπηρέαστο. Ιστορικές στιγμές και καταστάσεις της κοινωνίας μας περνούν μέσα από το μολύβι του και μεταμορφώνονται σε διασκεδαστικά ανέκδοτα. Αξίζει να δείτε ένα προς ένα όλα τα σκίτσα.

Θα γελάσετε πολύ με το ευρηματικό χιούμορ και τις αστείες φάτσες των ηρώων.

www.ee.surrey.ac.uk/Societies/hellsoc/kyr/kyr.html

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΣΑΣ...

Θέλετε να υποβάλετε τον εαυτό σας σε μία δοκιμασία; Να δείτε τι άνθρωπος είστε πραγματικά; Είστε έτοιμοι να απαντήσετε σε ερωτήσεις που έχουν ετοιμάσει ψυχολόγοι για εσάς; Τότε απλώς θα πρέπει να περάσετε το Αρκοτέστ (www.arkas.gr). Μη νομίζετε ότι είναι άλλο ένα από τα γελοία τεστ του τύπου: "Βρείτε πόσο σεξουαλικό άτομο είστε!" Πρόκειται για μία σοβαρή δουλειά που έχουν επιμεληθεί ειδικοί και θα σας εκπλήξει με το αποτέλεσμα. Θα επιβεβαιώσετε αρκετά στοιχεία που ήδη γνωρίζετε για τον εαυτό σας και θα εισχωρήσετε στο υποσυνείδητο με έναν απλό και παράλληλα χιουμοριστικό τρόπο ώστε να ανακαλύψετε και άλλα πράγματα για εσάς. Αρκεί να είστε ειλικρινείς και να απαντήσετε σε όλες τις ερωτήσεις που θα σας τεθούν. Μη φοβάστε. Απλώς μπείτε και ψυχαναλυθείτε. Αν "βγείτε" παρανοϊκοί δολοφόνοι, μάλλον θα έχει γίνει κάποιο λάθος. Ομως, μπορεί και όχι!

Jokes.gr

Πώς λέγεται αυτός που έχει τα μαλλιά του πάνω; Γιατί το χειμώνα πέφτει η θερμοκρασία; Απαντήσεις σε τέτοια καυτά ερωτήματα, θα βρείτε στο jokes.gr! Το ελληνικό site με τα αμέτρητα ανέκδοτα. Μπορείτε να ψάξετε στα κουφά ή στα έξυπνα. Να ανακαλύψετε ποντιακά και πολιτικά αστεία που θα σας καραφλιάσουν. Εδώ υπάρχει ένα ανέκδοτο για όλους, από τον παππού μέχρι τον εγγονό. Δοκιμάστε να διαβάσετε τις πρόστυχες ή λυπητερές ποιητικές συλλογές και όσοι αμφιβάλλουν ή θέλουν να επιβεβαιώσουν την εξυπνάδα τους, ας κάνουν ένα από τα IQ tests της σελίδας. Για να μη σας αφήνω σε αγωνία, οι απαντήσεις στα παραπάνω ερωτήματα είναι: "ανώμαλος" και "γιατί γλιστράει στον πάγο"!!!

www.jokes.gr

256.gr

Το πληρέστερο, ίσως, ελληνικό χιουμοριστικό site. Πολλές αστείες φωτογραφίες, σκίτσα, ανέκδοτα και video clips (εκεί είναι που υστερούν οι ελληνικές ιστοσελίδες). Φιλοσοφία της σελίδας: "Ο ελληνικός τρόπος να χαμογελάς", κάτι που οι δημιουργοί του συγκεκριμένου site εφαρμόζουν στο έπακρο, καθώς το χιούμορ είναι επίκαιρο και πλήρως συνυφασμένο με την ελληνική πραγματικότητα! Ανάμεσα σε άλλα θα βρείτε και παιδικές φωτογραφίες (fakes βέβαια) του αρχιεπισκόπου, του πρωθυπουργού και λοιπών προσώπων με πολύ γέλιο. Μία ιστοσελίδα που δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από τις αντίστοιχες ξένες. Keep on the good work!!!

www.256.gr/smiles/index.gr

Rompa.irc.gr

Rompa.gr... το site με σήμα το γίδι. Μία ιστοσελίδα για φανατικούς chaters και όχι μόνο. Στην κεντρική σελίδα ο "Θερμοσίφων και οι συνεργάτες" κάνουν ρόμπα όποιον άτυχο πέσει στα χέρια τους, δημοσιεύοντας απόρρητο φωτογραφικό υλικό που ούτε οι μυστικές υπηρεσίες δεν έχουν στα files τους. Εδώ θα βρείτε επίσης φωτογραφίες πολλών operators των ελληνικών chat rooms και το καλύτερο του site, Logs με πολύ γέλιο! Επίδοξοι hackers, beggers για την απόκτηση op και άλλοι, σε κουφές συζητήσεις που σπάνε κόκκαλα! Υπάρχει άνθρωπος εδώ μέσα (ακούστε σε τι σημείο έφτασε το παλικάρι) που έστειλε συμπληρωμένη δήλωση του νόμου 105 για να γίνει operator! Χαρακτηριστικές φράσεις ενός begger και ενός hacker: <nickname> 50.000drx opoios me kanei op sto #hellas, και <nickname>EBALA BOMBA, BGHTE OLOI EXW!!!

www.rompa.irc.gr

Techlab.gr

Τα έχετε πάρει με τον υπολογιστή σας; Θέλετε να σπάσετε το κινητό σας; Σας κάνει τη ζωή δύσκολη κάποια ηλεκτρονική συσκευή; Μη νευριάζετε... γελάστε! Το techlab.gr είναι το κατάλληλο γι' αυτή τη δουλειά. Αστεία video clips και φωτογραφίες με θέμα την τεχνολογία και μόνο αυτή! Σε αυτό το site υπάρχουν πολλές τεχνολογικές καινοτομίες του τύπου: Κάνετε handsfree το κινητό σας με ένα λάστιχο, PCs για γυναίκες και άλλα πολλά τέτοια κουφά! Μην ξεχάσετε να δοκιμάστε την τύχη σας στο TeleQuiz: Ηλίθιοι όλου του κόσμου, ενωθείτε! Οσοι μπείτε εδώ μέσα, δεν θα βγείτε ποτέ ξανά οι ίδιοι!



Καλόγρια, μετά την ανάγνωση του παρόντος κειμένου, σερφάρει με πίστη (www.absolutefun.com)!

www.techlab.gr/gelio/gelio_list.htm

ΞΕΝΑ SITES

Absolutefun.com

Το πιο πλήρες site όλων! Περιέχει τα πάντα και μπορεί να σας καθηλώσει στην καρέκλα για μέρες. Πάνω από 100 αστεία βίντεο, ανέκδοτα, φωτογραφίες, κόμικς και ό,τι άλλο χωρά ο νους σας. Θα κάνετε downloading με τις ώρες και θα φτιάξετε μία μοναδική συλλογή με βίντεο που θα βλέπετε και θα ξαναβλέπετε. Αγαπημένο πρόσωπο της σελίδας είναι ο Bill Clinton, τον οποίο και ξεφτιλίζει κανονικά. Από



εκεί και πέρα, κάποια clips θα σας φανούν υπερβολικά και ψεύτικα! Μερικά είναι, άλλα όχι. Το σίγουρο είναι πως όλα βγάζουν πολύ γέλιο! Αν μπείτε σε αυτό το site, θα πρέπει να εφοδιαστείτε με μπόλικο φαΐ και νερό γιατί δεν πρόκειται να ξεκολλήσετε από το PC σας!

www.absolutefun.com

Pics4fun.com

Αλλη μία ιστοσελίδα-γίγας. Η συλλογή με αστείες εικόνες και καρτούν είναι κυριολεκτικά ατελείωτη, ενώ δεν υστερεί σε animations και βίντεο. Θα χαθείτε μέσα στις αμέτρητες κατηγορίες που χωρίζει τα αστεία και θα γεμίσετε το σκληρό δίσκο σας -όσο μεγάλος και αν είναι- με υλικό από αυτό το site. Περιέχει χιούμορ για κάθε ηλικία, κάθε γούστο και ώρα. Αρκεί να ξέρετε λίγα αγγλικά ή να έχετε ένα λεξικό δίπλα σας. Αν είστε στεναχωρημένοι, αυτό είναι το κατάλληλο μέρος. Οι φωτογραφίες και τα σκίτσα είναι ξεκαρδιστικά. Γι' αυτό το site εφοδιαστείτε και με μία δεύτερη σύνδεση γιατί μάλλον θα εξαντλήσετε την πρώτη!

www.pics4fun.com

Mingers.com

Οι άνθρωποι που δεν θα θέλατε να είστε! Μία συλλογή φωτογραφιών όχι και τόσο όμορφων ανθρώπων. Εδώ θα βρείτε τις πιο παράξενες, διασκεδαστικές, χαζοχαρούμενες φάτσες του πλανήτη. Την τιμητική τους έχουν οι nerds και οι περίεργες οδοντοστοιχίες!

Μοναδικός είναι ο τρόπος που κατηγοριοποιούνται όλα τα πρόσωπα. Υπάρχει ακόμα και κατηγορία "dancin mingers"! Οι καλύτερες φωτογραφίες βρίσκονται στο e-cards collection, όπου και πέφτει το γέλιο της αρκούδας (the laughter of the bear). Eνα site που θα σας ξαφνιάσει και θα σας κάνει να νιώσετε πιο όμορφοι από ποτέ. Υπάρχουν και χειρότερα εδώ μέσα!



Ανεση, πολυτέλεια, πρακτικότητα... Το όνειρο κάθε κομπιουτερά! (www.all-humor.com).

www.mingers.com

All-humor.com

Το συνειδητοποιημένο site που ξέρει σε ποιους τα "χώνει". Εδώ θα βρείτε τα πιο ξεκαρδιστικά mpegs, φωτογραφίες και ανέκδοτα για τις ξανθιές, τα σπορ, τους υπολογιστές, το σεξ, τα ζώα και τους αστυνομικούς. Τίποτε άλλο! Μία ιστοσελίδα που καταπιάνεται με λίγα θέματα, αλλά ξέρει τι κάνει. Το χιούμορ εγγυημένο και τα γέλια ασταμάτητα. Μακάρι όλα τα sites να ήταν όπως αυτό. Να ξέρουμε πού πάμε, βρε αδερφέ!

www.all-humor.com

Zthing.com

Μία ιστοσελίδα γεμάτη πανέξυπνα flash movies που θα σας καθηλώσουν. Οι δημιουργοί σατιρίζουν με καυστικό τρόπο γνωστές κινηματογραφικές επιτυχίες, τον νέο πλανητάρχη, τους διώκτες του Napster (Metallica, Dr. Dre) και πολλούς άλλους, χωρίς να τους σταματά τίποτα! Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι πρόκειται για ένα αρκετά "αμερικανικό" site και κάποια movies -που αφορούν την εκεί κοινωνία και πραγματικότητα- είναι ακαταλαβίστικα και θα περάσουν αδιάφορα. Παρ' όλα αυτά, θα φάτε αρκετή ώρα εδώ μέσα, βλέποντας το νέο video clip της Britney Spears, "Oups, I farted again", και συμμετέχοντας σε κάποια από τα movies με ένα μόνο κλικ!

www.zthing.com

Ohmygoodness.com/ screenmates.com

Δύο sites που περιέχουν τις πιο τρελές και αστείες e-cards και desktop inhabitants που μπορείτε να φανταστείτε. Στο ohmygoodness.com θα βρείτε μοναδικές e-cards για οποιαδήποτε περίσταση και άτομο θέλετε. Πάνω από 1.000 δείγματα, αρκετά για να στέλνετε σε φίλους, γνωστούς και αγνώστους για μία ζωή! Το screenmates.com περιέχει animated πρόσωπα και ιστορίες για κάθε γούστο και χαρακτήρα. Αρχίστε downloading τώρα και τελειώστε την άλλη εβδομάδα, αφού θα έχετε βαρεθεί να στέλνετε και οι γνωστοί σας να λαμβάνουν mails.

www.ohmygoodness.com

www.screenmates.com

ΓΕΛΙΟ ΔΙ' ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑΣ...

Πολλά χιουμοριστικά sites προσφέρουν καθημερινά αστείες φωτογραφίες και ανέκδοτα με e-mail. Αρκεί να κάνετε subscribe εκεί που σας ζητούν και, κάθε φορά που θα τσεκάρετε την αλληλογραφία σας, θα έχετε και κάτι καινούριο! Πού βρίσκεται η παγίδα; Καλό είναι να έχετε ψάξει αρκετά το site στο οποίο αποφασίσατε να εγγραφείτε, έτσι ώστε να σιγουρευτείτε ότι το υλικό και το είδος του χιούμορ που περιέχει, είναι του "γούστου" σας. Δεν είναι και ό,τι καλύτερο να λαμβάνετε καθημερινά φωτογραφίες που μόνο αστείες δεν είναι και σας κάνουν να χάνετε χρόνο και χώρο! Γι' αυτό, προσοχή στο site που θα επιλέξετε. Αλλη παγίδα είναι η περίπτωση να διαρρεύσει η διεύθυνσή σας και αλλού, με αποτέλεσμα να λαμβάνετε καθημερινά "τόνους" junk e-mails που θα σας κάνουν να σπάσετε το PC. Ομως, πάντα υπάρχει και το inbox protector προς αποφυγήν των ανεπιθύμητων. Οταν, έπειτα από ψάξιμο, βρείτε το site που σας κάνει πραγματικά να γελάτε, μη διστάσετε να εγγραφείτε και η αλληλογραφία σας δεν θα είναι ποτέ ξανά η ίδια!

ΤΟ ΓΕΛΙΟ ΔΕΝ ΠΑΕΙ ΣΤΑ ΒΟΥΝΑ... ΠΑΕΙ ΣΤΟ INTERNET

Τη στιγμή που τα κωμικά, υποτίθεται, προγράμματα της TV γίνονται όλο και πιο κρύα, ανακυκλώνοντας συνεχώς παλιές ιδέες, και οι πραγματικά καλές κωμωδίες που βγαίνουν κάθε χρόνο στο σινεμά είναι μετρημένες στα μισά δάχτυλα του ενός χεριού, η μόνη λύση είναι το Internet. Τα sites που παρουσιάστηκαν είναι πραγματικά καλές πηγές γέλιου και η εξέλιξή τους αναμένεται εντυπωσιακή. Είδαμε μόνο ένα μικρό δείγμα τού τι υπάρχει, καθώς είναι αμέτρητα και κάθε μέρα ξεφυτρώνουν νέα. Προσφέρεται -σχεδόν- δωρεάν καλή ψυχαγωγία και δίνεται η επιλογή να βρει καθένας αυτό ακριβώς που ζητεί. Το χιούμορ, δηλαδή, με τον τρόπο που του αρέσει και τη στιγμή που του αρέσει. Είναι φυσικό τα ελληνικά sites να υστερούν έναντι των ξένων (λίγα έχουν video clips ενώ δεν υπάρχουν καθόλου ελληνικά flash movies, κάτι που θα έβγαζε πάρα πολύ γέλιο), όμως ας μην ξεχνάμε ότι τα πρώτα περιέχουν το χιούμορ που γνωρίζουμε και προτιμάμε. Μέσα από τα links κάθε ιστοσελίδας μπορείτε να ανακαλύψετε αστεία και έξυπνα sites, τα οποία για να παρουσιάσουμε θα θέλαμε ένα ολόκληρο τεύχος. Την επόμενη φορά που θα έχετε την ανάγκη να γελάσετε, ξέρετε πού θα βρείτε υλικό. Σε καλό να μας βγει!



Επ' ευκαιρία της κυκλοφορίας της νέας δημιουργίας του, Black & White, θυμόμαστε και τιμάμε την πορεία του Peter Molyneux με αναφορές τόσο στις καλές όσο και στις άσχημες -πάντοτε όμως σημαντικές- στιγμές της καριέρας ενός μεγάλου δημιουργού.

του Παναγιώτη "iCoN" Λιβιτσάνου
panli@otenet.gr

Peter Molyneux
Η πορεία ενός οραματιστή

Στα 20 χρόνια του, ο Peter Molyneux δεν ήταν όπως οι περισσότεροι συνομήλικοί του, που ξεκινούσαν την επαγγελματική σταδιοδρομία τους με κάτι σίγουρο για να ορθοποδήσουν και στη συνέχεια ασχολούνταν με κάτι πιο προκλητικό. Ισως να έφταιγε η ικανοποιητική οικονομική κατάστασή του, ίσως το γεγονός ότι ήταν άτομο που ήθελε να πραγματοποιεί τα όνειρά του, χωρίς να υπολογίζει το κόστος. Ετσι, από τις αρχές της δεκαετίας του '80, ο Peter Molyneux είχε ιδρύσει μία μικρή εταιρεία που έφτιαχνε προγράμματα για υπολογιστές, την Taurus. Είχε καταλάβει από μικρός ότι το "ψωμί" στο software βρίσκεται στα παιχνίδια και στο ψυχαγωγικό λογισμικό. Ασχολούνταν κυρίως με προγραμματισμό και σύντομα άρχισε να εργάζεται σε ένα text based παιχνίδι εξομοίωσης αγοράς (business simulation), το Entrepreneur. Το εν λόγω πρόγραμμα, στο οποίο η εταιρεία του ήταν και εκδότρια, σημείωσε παταγώδη αποτυχία αλλά ο ίδιος, αισιόδοξο άτομο από τη φύση του, δεν φάνηκε να πτοείται. Ετσι, όταν ύστερα από λίγα χρόνια η Commodore ζήτησε τη συνδρομή του στην παραγωγή "σοβαρών" οικονομικών προγραμμάτων για το επόμενο σύστημά της, την άγνωστη τότε Amiga, ο Peter άδραξε την ευκαιρία, σκεφτόμενος ότι θα μπορούσε με αυτόν τον τρόπο να υλοποιήσει τα όνειρά του. Και μάλλον σκέφτηκε σωστά.

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ ΚΑΙ Η ΜΕΓΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ

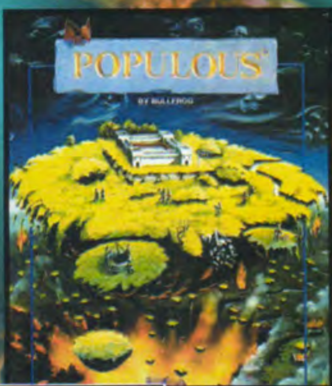
Το 1987, έχοντας αποκομίσει κάποια χρήματα και εμπειρία από τη συνεργασία αυτή, ο Peter Molyneux ίδρυσε στο Surrey της Αγγλίας την Bullfrog Productions, μία εταιρεία παραγωγής καθαρόαιμου ψυχαγωγικού λογισμικού, όπως πάντα επιθυμούσε. Το πρώτο παιχνίδι της εταιρείας στο οποίο συμμετείχε και ο ίδιος ως σχεδιαστής ήταν το Druid 2 για την Amiga. Το 1988, ξεκίνησε να υλοποιεί μία ιδέα που γυρόφερνε στο μυαλό του αρκετό καιρό, αυτή ενός παιχνιδιού στρατηγικής πραγματικού χρόνου όπου ο χρήστης περισσότερο θα "επηρέαζε" τους χαρακτήρες και το περιβάλλον, παρά θα το έλεγχε άμεσα, όπως γινόταν στα περισσότερα παιχνίδια. Η υλοποίηση της ιδέας του πήρε το όνομα "Populous" και το 1990 ήταν έτοιμη για να βγει στην κυκλοφορία. Το Populous ήταν εντυπωσιακό, έξυπνο και εθιστικό, αλλά είχε ένα μικρό... μειονέκτημα. Ηταν καινοτόμο και "περίεργο" για τα δεδομένα της βιομηχανίας. Ετσι, η Bullfrog δυσκολεύτηκε πολύ να βρει διανομέα, αφού ακόμα και τότε - φανταστείτε σήμερα - οι διανομείς ήταν πολύ διστακτικοί στην προώθηση πρωτοποριακών προϊόντων. Η Electronic Arts, όμως, φάνηκε πιο δεκτική σε νέες ιδέες και έπειτα από λίγο καιρό το Populous βρισκόταν σε όλα τα καταστήματα υπό την εκδοτική αιγίδα της. Λίγα μπορούν να γραφούν για την υποδοχή που έτυχε το εξαίσιο αυτό παιχνίδι στρατηγικής από τον κόσμο. Σύμφωνα με επίσημες πηγές, κατάφερε να πουλήσει πάνω από 4 εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως και έγινε μία από τις μεγαλύτερες επιτυχίες όλων των εποχών. Παράλληλα, το Populous επηρέασε όσο λίγοι τίτλοι τη βιομηχανία ψυχαγωγικού λογισμικού για PC και δημιούργησε μια ολόκληρη νέα γενιά παιχνιδιών, αυτή των λεγόμενων strategy "god games".

Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΕΙΝΑΙ ΠΙΟ ΔΥΣΚΟΛΗ ΑΠΟ ΤΟ ΞΕΚΙΝΗΜΑ

Ακολούθησε η κυκλοφορία -πάλι από την Electronic Arts- του Powermonger (1990), ενός άλλου τίτλου στρατηγικής στον οποίο ο χρήστης διοικούσε μία μικρή ομάδα στρατιωτών (θα μπορούσαμε να πούμε πως ήταν μείγμα του Syndicate και του Populous). Αν και είχε θετική ανταπόκριση από το κοινό καθώς και από αρκετούς κριτικούς, το Powermonger δεν κατάφερε να διακριθεί για την καινοτομία του ή να γίνει κλασικό όπως το Populous, κάτι που απογοήτευσε κάπως τον Molyneux. Το Populous 2 που εκδόθηκε το 1992 διατηρούσε το ίδιο επιτυχημένο gameplay του prequel με μικρές αλλαγές κυρίως στη θεματολογία, τον ήχο και τα γραφικά, καθώς και στην ποσότητα των spells (ξόρκια). Οπως αναμενόταν, το παιχνίδι πήγε αρκετά καλά στις πωλήσεις, χωρίς όμως να φθάσει τους αριθμούς του πρωτότυπου τίτλου. Υστερα ήρθε το Flood, μία εντελώς άσημη δουλειά της Bullfrog για την Amiga, στο σενάριο της οποίας συμμετείχε και ο Molyneux που "πάτωσε" στις πωλήσεις. Κατά τα άλλα, επρόκειτο για μία περίοδο μεγάλης δημιουργικής έξαψης στη Bullfrog και η εταιρεία για πρώτη φορά αριθμούσε 20 εργαζομένους που δούλευαν ασταμάτητα για την παραγωγή του Syndicate, του Theme Park και του Magic Carpet. Το Syndicate συνδύαζε στρατηγική και δράση με πολύ εθιστικό τρόπο και έφερε τη σχεδιαστική σφραγίδα του Peter Molyneux. Η ποιότητα του τίτλου δεν άργησε να δημιουργήσει μία cult φήμη, αφού, παρ' ότι δεν "έσκισε" εμπορικά, δεκάδες χιλιάδες ήταν οι φανατικοί παίκτες του. Αλλωστε, δεν είναι τυχαίο πως πολλά από τα σημερινά παιχνίδια στυλ "Commandos" ή "Star Trek: Away Team" χρησιμοποιούν μία μετεξέλιξη των βασικών μηχανισμών του στο gameplay.

1994: ΕΤΟΣ ΜΕΓΑΛΩΝ ΕΚΠΛΗΞΕΩΝ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

Ισως έχετε παρατηρήσει ότι ο διάσημος σχεδιαστής προσδίδει στα παιχνίδια που δημιουργεί ένα προσωπικό στυλ και μερικά κοινά ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, όπως η αίσθηση ενός διαρκώς μεταβλητού και ζωντανού κόσμου, ο μεγάλος εθισμός και το χιούμορ. Αυτά τα χαρακτηριστικά μεταφέρθηκαν με εξαίρετο τρόπο στο διασκεδαστικότατο Theme Park (1994), ένα business simulation-god game, όπου σκοπός σας ήταν να φτιάξετε το λούνα παρκ των ονείρων σας. Μπορούσατε να ρυθμίσετε από τους μισθούς των υπαλλήλων σας, το χώρο των καταστημάτων, των θεαμάτων και των παιχνιδιών μέχρι και το αλάτι στις πατάτες του φαστ φουντ. Η επιτυχία του πανέξυπνου αυτού παιχνιδιού ήταν μεγάλη και μακροχρόνια ειδικά στην Ευρώπη, όπου αποτελεί τον πιο επιτυχημένο τίτλο της Bullfrog. Είναι άξιο προσοχής πως σήμερα, ύστερα από τόσα χρόνια, κυκλοφορούν τουλάχιστον δύο διαφορετικά παιχνίδια με το ίδιο ακριβώς θέμα (Theme Park Inc., Theme Park World κ.λπ.). Το 1994 η Bullfrog τελειοποίησε, επίσης, το Magic Carpet, ένα first person shooter (προοπτικής πρώτου προσώπου) με στοιχεία στρατηγικής, τα οποία ήταν σε πολλά σημεία πολύ μπροστά από οτιδήποτε ανταγωνιστικό. Το εξαιρετικό τρισδιάστατο περιβάλλον, οι μαχόμενοι μάγοι που μάζευαν manna και κινούνταν πάνω σε μαγικά χαλιά, καθώς και η πτήση πάνω από μία ολοζώντανη πόλη με έξυπνους χωρικούς που σε βοηθούσαν ή σε εχθρεύονταν ήταν μόνο μερικά από τα πρωτότυπα στοιχεία του μοναδικού αυτού τίτλου. Παρ' όλα αυτά, η μεγάλη ατυχία του Magic Carpet ήταν ότι η κυκλοφορία του συνέπεσε με αυτήν του πολυαναμενόμενου και πολυδιαφημισμένου Doom της ID Software, με συνέπεια την εμπορική αποτυχία του.



Populous (1989)



Powermonger (1990)



Populous 2 (1992)



Syndicate (1993)

Peter Molyneux

PETER MOLYNEUX: ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΣΤΟ "PC MASTER"

Με την ευκαιρία της κυκλοφορίας του Black & White αλλά και του αφιερώματός μας στον Peter Molyneux, ο αρχισυντάκτης μας Βαγγέλης Κράτσας είχε την ευκαιρία να πάρει μία αποκλειστική συνέντευξη από το μεγάλο δημιουργό για λογαριασμό του "PC Master". Ευχαριστούμε την αντιπρόσωπο του Black & White στην Ελλάδα CD-Media, με τη βοήθεια της οποίας κατέστη δυνατή η συνέντευξη αυτή. Ας δούμε, όμως, τι απάντησε ο Peter Molyneux στα ερωτήματά μας:

PC Master: *Τον τελευταίο καιρό ακούσαμε συχνά και από πολλούς την άποψη πως "το Black & White είναι το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών". Εσείς συμμερίζεστε, τελικά, αυτή την άποψη;*

Peter Molyneux: Δεν είναι το καλύτερο παιχνίδι που βγήκε ποτέ, με την έννοια πως απλώς δεν μπορείς να το συγκρίνεις με οτιδήποτε άλλο. Είναι σαν να ρωτάς "ποιο είναι το καλύτερο τραγούδι όλων των εποχών;". Κάθε άνθρωπος έχει τις δικές του προτιμήσεις. Πιστεύω, πάντως, πως είναι το καλύτερο παιχνίδι που εγώ δημιούργησα και σίγουρα θα το χαρακτήριζα ως το πιο επαναστατικό, το πιο περίπλοκο, το πλέον διαφορετικό και το ομορφότερο παιχνίδι μέχρι σήμερα. Τώρα, αν άλλοι υποστηρίζουν πως είναι συνολικά το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών, ε, δεν θα κάτσω να διαφωνήσω μαζί τους, αφού έπειτα από τρία χρόνια σκληρότατης δουλειάς από μία ομάδα εξαιρετικά ταλαντούχων ανθρώπων, δύο πράγματα είναι ευπρόσδεκτα: η αναγνώριση και οι διακοπές!

Μη νομίσετε ότι είμαστε μετριόφρονες. Θυμηθείτε τα λόγια μου - σε δέκα χρόνια ο κόσμος θα κοιτάζει το Black & White και θα λέει: "Μα καλά, πώς ήταν δυνατό να τους άρεσε τόσο αυτό το πράγμα; Τώρα μπορούμε να κάνουμε πολλά περισσότερα".

PCM: *Η καθυστέρηση στην κυκλοφορία του παιχνιδιού θα επιδράσει κατά τη γνώμη σας θετικά στις πωλήσεις του (εξαιτίας του hype) ή αρνητικά, μια και οι gamers το περίμεναν για πάρα πολύ καιρό και τώρα που πλέον κυκλοφόρησε έχουν ήδη στρέψει την προσοχή τους σε άλλους πολυδιαφημισμένους τίτλους;*

P.M.: Δεν νομίζω πως η καθυστέρηση θα βοηθήσει το παιχνίδι. Είμαι γνωστός για την πολυλογία μου σχετικά με τα projects με τα οποία ασχολούμαι, κάτι που αποτελεί απόρροια τού ότι ακριβώς καταπιάνομαι θερμά με αυτά βάζοντας μπόλικη προσωπική εργασία. Ετσι, πάντα δίνω μία απάντηση στον κόσμο που με ρωτάει πότε πιστεύω ότι θα τελειώσει ένα project μου. Φυσικά, όλοι ξέρουμε πως το να κατασκευάζεις παιχνίδια αποτελεί μία επιστήμη που της λείπει ολωσδιόλου η ακρίβεια. Είναι τέτοια η αποφασιστικότητά μου να ολοκληρώσω ένα παιχνίδι σωστά, ώστε με δεδομένο το γεγονός πως πάντα απαιτείται παρανάνω εργασία από όση είχες προγραμματίσει, βελτιώσεις και bug-fixes, μάλλον πρέπει να σταματήσω να δίνω έστω και ενδεικτικά ημερομηνίες, αφού ποτέ δεν πρόκειται να είμαι συνεπής.

Εχοντας αναφέρει όλα αυτά, πρέπει να σας πω πως το άγχος για να τηρήσουμε τις προθεσμίες που είχαμε κάποτε δώσει μας κόστισε ουκ ολίγες ξαγρύπνιες. Δουλέψαμε σκληρά σε βαθμό τρέλας για να ολοκληρώσουμε το Black & White και ειδικά οι έξι τελευταίοι μήνες ήταν οι σκληρότεροι. Ελπίζω πως η αναμονή άξιζε και πώς για καθέναν που ενοχλήθηκε από την καθυστέρηση υπάρχουν άλλοι δέκα που θα το δουν, θα αγαπήσουν αυτό που κάναμε και θα καταλάβουν την αλήθεια: Οτι, δηλαδή, ο επιπλέον χρόνος χρησιμοποιήθηκε για να κάνουμε το παιχνίδι ακόμα καλύτερο.

PCM: *Οταν βλέπετε το τελικό προϊόν από τη σκοπιά ενός παίκτη, τι σας αρέσει περισσότερο και τι λιγότερο σε αυτό;*

P.M.: Δεν υπάρχει κάτι που να μη μου αρέσει. Θέσαμε τους στόχους μας νωρίς και πετύχαμε -σε ορισμένες περιπτώσεις μάλιστα ξεπεράσαμε- καθέναν από αυτούς. Δεν χρειάστηκε να γίνουν περικοπές ή συμβιβασμοί. Το μόνο που θα ευχόμουν θα ήταν να έχουμε περισσότερα από καθετί. Εννοώ πως, αν και το παιχνίδι προέκυψε τελικά μεγαλύτερο από τις αρχικές προσδοκίες μας, θα ήθελα πολύ να έχουμε εκατοντάδες creatures, δεκάδες χιλιάδες villagers και τοπία με μακρινούς ορίζοντες, που θα εκτείνονται δίχως τέλος. Ξέρω πως είναι αδύνατον, αλλά έχοντας ζήσει για τόσο μεγάλο χρονικό διάστημα στον κόσμο του Black & White, ξέρω κάθε ίντσα του και θα ήθελα όσο τίποτε άλλο να μπορώ να κοιτάξω πίσω από ένα βουνό και να δω ένα εντελώς καινούριο τοπίο να ξεπροβάλλει.

Τελικά, λοιπόν, υπάρχει κάτι που με πληγώνει στο Black and White: Το γεγονός ότι δεν θα μπορέσω ποτέ να το δω για πρώτη φορά. Δεν θα έχω ποτέ τη δυνατότητα να είμαι ένας νέος παίκτης, που βγάζει το σελοφάν και τοποθετεί το CD στο drive, μη γνωρίζοντας τι να περιμένει.

Τι μου αρέσει περισσότερο; Η εμφάνιση, η αίσθηση της ελευθερίας, η έλλειψη εικονιδίων και πληροφοριών επί της οθόνης, η δυνατότητα να κινείσαι παντού, το Creature, οι φυλές, η ιστορία, οι Advisors, ο καιρός, το Temple (μέσα κι έξω), τα ηχητικά εφέ, το χιούμορ και το ότι είναι διαφορετικό από κάθε άλλο game. Επίσης, μου αρέσει το ότι το ολοκληρώσαμε.

ΓΥΡΙΣΜΑ ΣΕΛΙΔΑΣ ΓΙΑ ΤΗ BULLFROG

Επειτα από έναν χρόνο, το 1995, η Bullfrog εξαγοράστηκε από την Electronic Arts, με τη συγκατάθεση φυσικά του ίδιου του Peter Molyneux, για ένα ιδιαίτερα μεγάλο ποσό το οποίο τον έκανε ακόμα πιο πλούσιο. Εκείνη την εποχή η επιχείρηση είχε σε εκκρεμότητα την ολοκλήρωση αρκετών τίτλων, μεταξύ των οποίων και το Dungeon Keeper, ενώ η EA φαινόταν ανυπόμονη να κερδίσει χρήματα από το νέο απόκτημά της. Πρώτη "παραγγελία" της ήταν το Hi-Octane, παιχνίδι εξομοίωσης οδήγησης με φουτουριστικά αυτοκίνητα, το οποίο ενώ ήταν τεχνικά προηγμένο για την εποχή του, αφού χρησιμοποιούσε τη μηχανή του Magic Carpet, δεν παρουσίαζε το στοιχείο της πρωτοτυπίας για την οποία φημιζόταν η Bullfrog και είχε μέτρια εμπορική απήχηση. Ηταν πλέον εμφανές ότι η δημιουργικότητα της εταιρείας παρουσίαζε σχετική κάμψη και η εξαγορά της από την EA όπως ήταν φυσικό, μάλλον δεν βοηθούσε τα πράγματα. Το Gene Wars (αλήθεια, ποιος το θυμάται;) και το Magic Carpet 2 που ακολούθησαν το 1996 ήρθαν για να επιβεβαιώσουν τη διαπίστωση αυτή, καθώς αγνοήθηκαν τόσο από τους κριτικούς όσο και από το κοινό. Από την άλλη, το Syndicate Wars (1996) εκτόξευσε τις μετοχές της εταιρείας και αντίστρεψε γρήγορα το αρνητικό κλίμα από τις προηγούμενες κυκλοφορίες της χωρίς να είναι κάτι το πρωτοποριακό, αφού αποτελούσε απλώς μία αρκετά βελτιωμένη έκδοση του Syndicate. Αργότερα ο Molyneux αποφάσισε να επιστρέψει στα γνωστά εδάφη της ευχάριστης και ξέγνοιαστης ψυχαγωγίας με το Theme Hospital (1997), το οποίο βασίστηκε στην ιδέα της διαχείρισης ενός νοσοκομείου και αποτέλεσε τη "συνέχεια" του Theme Park. Το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν ήταν μόνο διασκεδαστικό και γοητευτικό, αλλά είχε πολλές έξυπνες ιδέες (π.χ. ο επιθεωρητής και οι ουρές στους γιατρούς) και ακόμα περισσότερο χιούμορ (θυμάστε τη φωνή της ρεσεψιονίστ;) από το θρίαμβο του '94. Και οι δύο τίτλοι, χωρίς να χαρακτηρίζονται σταθμοί στην ιστορία των παιχνιδιών, κατάφεραν να πάνε αρκετά καλά εμπορικά, κυρίως στη Γηραιά Αλβιόνα, και ικανοποίησαν προσωρινά τον κολοσσό-μητρική εταιρεία.

Η ΠΙΕΣΗ ΑΥΞΑΝΕΙ ΚΑΙ Η ΜΕΓΑΛΗ "ΦΥΓΗ" ΕΙΝΑΙ ΑΝΑΠΟΦΕΥΚΤΗ

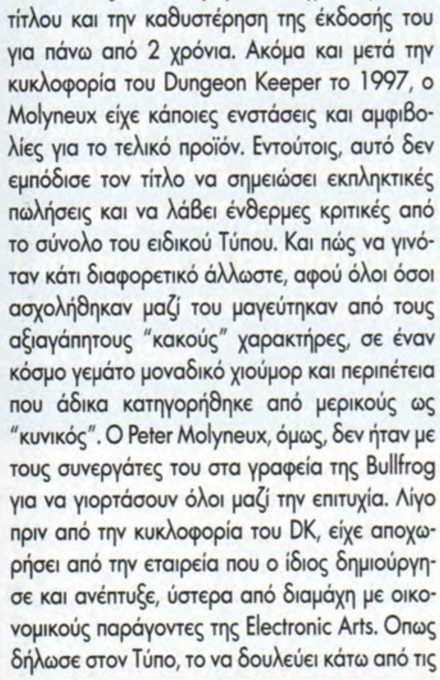
Ομως, ο χρόνος έτρεχε και η διοίκηση της Electronic Arts περίμενε ανυπόμονα το Dungeon Keeper, στο οποίο είχε επενδύσει μεγάλα ποσά για διαφήμιση και προώθηση.

Peter Molyneux



Theme Park (1994)

Πολλοί από εσάς πιθανόν να θυμάστε ακόμα τις καταχωρίσεις της εταιρείας στα περιοδικά ειδικού Τύπου για το εν λόγω παιχνίδι από το 1995 μέχρι την κυκλοφορία του. Ωστόσο, η υπερπαραγωγή τίτλων και, κυρίως, η τελειομανία του Peter Molyneux είχαν ως αποτέλεσμα τον κατ' εξακολούθηση επανασχεδιασμό του τίτλου και την καθυστέρηση της έκδοσής του για πάνω από 2 χρόνια. Ακόμα και μετά την κυκλοφορία του Dungeon Keeper το 1997, ο Molyneux είχε κάποιες ενστάσεις και αμφιβολίες για το τελικό προϊόν. Εντούτοις, αυτό δεν εμπόδισε τον τίτλο να σημειώσει εκπληκτικές πωλήσεις και να λάβει ένθερμες κριτικές από το σύνολο του ειδικού Τύπου. Και πώς να γινόταν κάτι διαφορετικό άλλωστε, αφού όλοι όσοι ασχολήθηκαν μαζί του μαγεύτηκαν από τους αξιαγάπητους "κακούς" χαρακτήρες, σε έναν κόσμο γεμάτο μοναδικό χιούμορ και περιπέτεια που άδικα κατηγορήθηκε από μερικούς ως "κυνικός". Ο Peter Molyneux, όμως, δεν ήταν με τους συνεργάτες του στα γραφεία της Bullfrog για να γιορτάσουν όλοι μαζί την επιτυχία. Λίγο πριν από την κυκλοφορία του DK, είχε αποχωρήσει από την εταιρεία που ο ίδιος δημιούργησε και ανέπτυξε, ύστερα από διαμάχη με οικονομικούς παράγοντες της Electronic Arts. Οπως δήλωσε στον Τύπο, το να δουλεύει κάτω από τις προσταγές μίας μεγάλης εταιρείας δεν ταιριάζει με το χαρακτήρα του. Σχεδόν αμέσως ίδρυσε την Lionhead Studios, η οποία συγκροτήθηκε από 20 άτομα και εδώ και 3 χρόνια έχει επικεντρώσει την προσοχή της αποκλειστικά στο Black & White, έναν τίτλο για τον οποίο έρχονται μηνύματα θαυμασμού από όλο τον κόσμο. Οπως άλλωστε θα διαβάσετε και στο review του SnakeMJK στο παρόν "PC Master", η πρωτοπορία στην οποία μας έχει συνηθίσει ο μεγάλος δημιουργός είναι και εδώ παρούσα.



Magic Carpet (1994)

ΟΙ ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ...

Αναμφίβολα, ήταν μία πορεία δύσκολη και ενδιαφέρουσα από όλες τις απόψεις η ανέλιξη του Peter Molyneux, από την εποχή των αρχικών οραμάτων μέχρι την εποχή της καταξίωσής του. Ο ίδιος πρέπει να θεωρεί τυχερό τον εαυτό του, αφού στο τρίτο κιόλας παιχνίδι του κατάφερε να αποκτήσει την οικονομική δύναμη και την αναγνώριση, ώστε να έχει το περιθώριο τόσο της ελεύθερης δημιουργικής σκέψης (πολύτιμο αγαθό που χάνεται) όσο και της αποτυχίας, η οποία δεν άργησε κι αυτή να έρθει. Κάνοντας ένα μικρό απολογισμό σημειώνουμε ότι τα περισσότερα παιχνίδια του είχαν μεγάλη απήχηση στην Ευρώπη και αρκετά από αυτά στην Αμερική, αποκαλύπτοντας για άλλη μία φορά ότι η νοοτροπία του ανεξάρτητου και σπινθηροβόλου πνεύματος του Molyneux ταιριάζει περισσότερο στους λιγότερο... αγχωμένους κατοίκους της Γηραιάς Ηπείρου. Με τη Lionhead, κατά κάποιον τρόπο, ο Peter Molyneux επέστρεψε στα οικεία εδάφη της ανεξάρτητης παραγωγής, κάτι που αποδεικνύει το γεγονός της πολυετούς δημιουργίας του Black & White και το αποτέλεσμά της. Απλώς προσπαθήστε να θυμηθείτε πόσα πρόσφατα παιχνίδια ξέρετε που να βρίσκονταν στο στάδιο παραγωγής τόσο μεγάλο χρονικό διάστημα (π.χ. το Daikatana) και η αναμονή των οποίων να άξιζε με το παραπάνω (όπως συμβαίνει κατά τη γνώμη μου με το Black & White). Κι ίσως αυτό να είναι το "κόλπο" που προτείνει ο ίδιος για να φθάσει κάποιος στην κορυφή στο χώρο: Να ξεκινάει προσεκτικά και βήμα βήμα, υπογράφοντας συμφέρουσες συνεργασίες, να μαζεύει χρήματα και έπειτα, οικονομικά ανεξάρτητος πλέον, να δημιουργεί την προσωπική εταιρεία του και να κάνει την τρέλα του, η οποία με το συνδυασμό ταλέντου, χρόνου και οργάνωσης εύκολα θα μετατραπεί σε επιτυχίες.

...ΚΑΙ ΟΙ ΕΛΠΙΔΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Ο Peter Molyneux είναι μόλις 40 και κάτι ετών και φανταστείτε πόσα ακόμα μπορεί να προσφέρει στην τέχνη της δημιουργίας του ψυχαγωγικού λογισμικού. Παρ' όλα αυτά, τελευταίες ανεπιβεβαίωτες φήμες αναφέρουν ότι από εδώ και πέρα η εταιρεία του θα εργαστεί μόνο πάνω σε τίτλους για κονσόλες επόμενης γενιάς (όπως ανακοίνωσε και ο Tim Schafer). Το μόνο που ελπίζουμε είναι να πρόκειται απλώς για φήμη, αφού μία τέτοια ενέργεια θα δυσαρεστούσε σίγουρα τους εκατοντάδες χιλιάδες PC gamers που αγάπησαν όλα αυτά τα χρόνια τα παιχνίδια-διαμάντια του. Και το χειρότερο είναι ότι, αν κρίνουμε από το μεγαλειώδες έργο του που λέγεται Black & White, η ποιότητα των τίτλων του αυξάνεται παρά φθίνει, κάτι που σημαίνει πως θα μας λείψει πιο έντονα αν φύγει τώρα! Ευχόμαστε, πάντως, στον Peter οποιαδήποτε και αν είναι η απόφασή του, να μην παρασυρθεί από το δέλεαρ του εύκολου κέρδους και, το βασικότερο, να παραμείνει ένας ευαίσθητος οραματιστής. Αντε, και σε μερικά χρονάκια πιθανόν να ξανακάνουμε ένα αφιέρωμα γι' αυτόν και τα νέα, μοναδικά δημιουργήματά του!

ΤΑ ΑΓΑΘΑ ΚΟΠΟΙΣ (ΚΑΙ ΧΡΗΜΑΣΙ) ΚΤΩΝΤΑΙ...

Οπως φαίνεται, το Black & White δεν ενθουσίασε μόνο τους κριτικούς, αλλά και τον κόσμο, που έσπευσε να το προμηθευτεί από την πρώτη κιόλας στιγμή που βγήκε στα καταστήματα. Ειδικότερα, σύμφωνα με τα στοιχεία της NPD Intellect (πρώην PC Data), το καινοτόμο god game του Molyneux κατά την πρώτη εβδομάδα κυκλοφορίας του στη Βόρεια Αμερική κατόρθωσε να εκθρονίσει το The Sims (του άλλου μεγάλου Will Wright) από την πρώτη θέση του πίνακα πωλήσεων όπου είχε "φωλιάσει" σχεδόν για έναν χρόνο. Παράλληλα, το ίδιο διάστημα, η εταιρεία ELSPA που διενεργεί εμπορικές μετρήσεις στη Μ. Βρετανία ανακοίνωσε ότι το B&W ήρθε πρώτο στις πωλήσεις και στην Ευρώπη. Πρέπει να αναφέρουμε ότι σε αυτή τη θετικότατη για τη Lionhead/Electronic Arts εξέλιξη συνέβαλε εκτός του ίδιου του παιχνιδιού, φυσικά, και η μεγάλης κλίμακας διαφημιστική καμπάνια που το συνόδεψε. Από την πολυετή (και καλομελετημένη) προσμονή και το "hype" που δημιουργήθηκε, μέχρι το σχεδιασμό του σλόγκαν "Find Out Who You Really Are" (Βρες ποιος πραγματικά είσαι) που λειτούργησε σαν μαγνήτης των περίεργων και αναποφάσιστων, ο P. Molyneux δεν άφησε τίποτα στην τύχη. Τελικά, όλα μετρούν για ένα επιτυχημένο αποτέλεσμα...

KINGDOM UNDER... GREECE

του Θανάση Αγγέλου
kokoras99@hotmail.com

Ενα strategy game με... ελληνικό χρώμα!



Είστε έτοιμοι να δώσετε άλλη μία επική μάχη με δίμετρους, μυώδεις δαίμονες και αιμοσταγείς βρικόλακες. Ο ιδρώτας τρέχει στο μέτωπό σας και η μάχη ξεκινάει! Κραυγές, ουρλιαχτά, σπαθιά, τόξα, πόνος και... ελληνική δημοτική μουσική. Μάλλον παίζετε το Kingdom Under Fire, ένα πρωτότυπο RTS game της Phantagram, το οποίο μας εκπλήσσει με τα δημοτικά τραγούδια που χρησιμοποιεί στη μουσική του!

ΣΧΕΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΟ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΟ CD-ROM

Υπεύθυνος για όλα αυτά είναι ο κύριος Charles Mitchell, συνθέτης, παραγωγός και ιδιοκτήτης της Voice of the Arts Productions. Ο C. Mitchell βρίσκεται 20 χρόνια σε αυτήν τη δουλειά και πλέον έχει εξελιχθεί σε έναν από τους ηγέτες της συγκεκριμένης βιομηχανίας. Δεν θα περιμέναμε τίποτα λιγότερο από έναν άνθρωπο, στον οποίο εταιρείες όπως η 20th Century Fox και η Dreamworks έχουν εμπιστευθεί τον "ήχο" τους! Ο κύριος Mitchell, λοιπόν, είναι υπεύθυνος για την παραγωγή και σύνθεση της μουσικής του Return to Krondor, ενός παιχνιδιού του οποίου το μουσικό ύφος αντέγραψαν πολλοί. Ο συνθέτης μελέτησε τη μεσαιωνική εποχή και συνδύασε πολλές κουλτούρες και ήχους από όλο τον κόσμο, για να καταφέρει αυτή τη μοντέρνα και πρωτότυπη προσέγγιση, δημιουργώντας "σχολή" στο είδος. Μπορούμε να πούμε, μάλιστα, ότι έφτιαξε τις βάσεις στις οποίες πάτησαν οι υπόλοιποι για τη δημιουργία των soundtracks παρόμοιων παιχνιδιών. Το αποτέλεσμα ήταν, όταν του ανατέθηκε η audio παραγωγή του Kingdom Under Fire, να φτιάξει κάτι τελείως διαφορετικό και να ξεχωρίσει και πάλι. Κάπως έτσι αρχίζει και η ιστορία με την ελληνική μουσική. Αναζητούσε κάτι αρχέγονο, παράξενο, πρωτότυπο και το βρήκε. Κακά τα ψέματα, η δημοτική μουσική είναι ιδιαίτερα περίεργη και μυστήρια, κυρίως για τα μη-ελληνικά, "απροπόνητα" αυτιά! Το ανατολίτικο ύφος σε συνδυασμό με τα μεσαιωνικά χαρακτηριστικά της κάνουν την ελληνική μουσική κατάλληλη γι' αυτήν τη δουλειά. Ο έμπειρος παραγωγός το κατάλαβε, την επεξεργάστηκε και τελικά τη μετέτρεψε σε κάτι μαγικό χάρη στην πολυετή πείρα του.

Η ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Ο Charles Mitchell ταξιδεύει σε όλο τον κόσμο προς αναζήτηση μοναδικών ήχων και ακουσμάτων. Συγκεκριμένα, για την παραγωγή ενός μόνο project (Titan A.E.) για λογαριασμό της 20th Century Fox, έκανε έρευνα σε Χονγκ-Κονγκ, Κορέα, Ισπανία, Ισλανδία και Ελλάδα. Για να δημιουργήσει πρωτότυπα θέματα, ηχογραφεί μελωδίες, τραγούδια και διαλόγους από παντού έτσι ώστε να έχει ποικιλία ήχων, την οποία αργότερα θα "αναμείξει". Είναι χαρακτηριστικό πως για τη σύνθεση της μουσικής του Return of Krondor χρησιμοποίησε μία μείξη παλαιών γεωργιανών τραγουδιών και βαρύτονων latin χορωδιών, ώστε να φθάσει στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Οπως καταλάβατε, μιλάμε για έναν άνθρωπο που έχει πλήρη γνώση της μουσικής παράδοσης, των ήχων και των τρόπων ομιλίας σχεδόν κάθε χώρας του κόσμου. Σε ένα ταξίδι του στην Αθήνα (για ένα project της Dreamworks του Steven Spielberg) τον περασμένο χρόνο, προμηθεύτηκε ένα CD το οποίο ξεχώρισε μέσα από τα αμέτρητα που είχε συλλέξει στην έρευνά του. Συγκεκριμένα, ένα τραγούδι ήταν αυτό που του κέντρισε την προσοχή

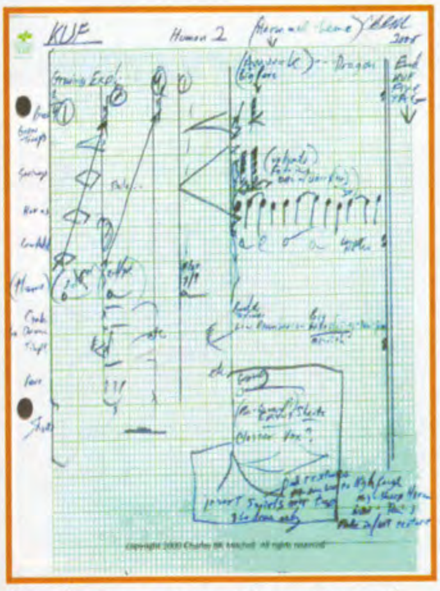
CHARLES B.R. MITCHELL



Πρόκειται για τον οραματιστή και ηγέτη της Voice of The Arts Corp. Η εταιρεία δραστηριοποιείται στο χώρο της παραγωγής soundtracks, σύνθεσης μουσικής, σχεδιασμού ήχου και υπηρεσιών ηχογραφήσεων. Με λίγα λόγια, αναλαμβάνει το audio "ντύσιμο" ταινιών, games, CD-ROMs, όπως και την παραγωγή karaoke και audio CDs. Ο Mitchell είναι αυτός που κάνει σχεδόν τα πάντα μέσα στην επιχείρηση, έχοντας δίπλα του τους καλύτερους επαγγελματίες του χώρου. Μερικές από τις δουλειές όπου έχει βάλει το μαγικό χέρι του, είναι τα: Star Wars: Episode I, Titan A.E. El Dorado, Return to Krondor, Kingdom Under Fire κ.λπ. Δυνατό σημείο του κυρίου Mitchell είναι το αλάνθαστο αυτί του. Δίνει έξυπνες αποχρώσεις σε κάθε άποψη ήχου, κάνοντας έτσι κάθε project να έχει το δικό του ξεχωριστό, μοναδικό ήχο.
Για περισσότερες πληροφορίες όσον αφορά στην εταιρεία, τον ίδιο αλλά και αμέτρητα δείγματα από τη δουλειά του, υπάρχει το official site:

http://www.voiceofthearts.com

και έστρεψε το ενδιαφέρον του στη μουσική παράδοση της χώρας μας. Σε ένα ηπειρώτικο παραδοσιακό κομμάτι του 1920 -ένα τραγούδι από αυτά που όλοι έχουμε ακούσει και ποτέ δεν έχουμε προσέξει- βρήκε ό,τι έψαχνε. Οι αργόσυρτες κλίμακες και ο παράξενος ήχος των "βαριών" δημοτικών τραγουδιών ήταν κάτι πρωτόγνωρο γι' αυτόν. Ας μην ξεχνάμε ότι αυτή η μουσική παράδοση έχει τις ρίζες της στο



Σημειώσεις του παραγωγού για τη μουσική του Kingdom Under Fire!

Βυζάντιο, μία εποχή μυστηριακή, στην καρδιά του Μεσαίωνα. Αυτό το άκουσμα ήταν δώρο εξ ουρανού για το συνθέτη, ο οποίος αποφάσισε να προχωρήσει το project.

Η ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΙΔΕΑΣ

Το επόμενο βήμα ήταν να βρει οργανοπαίκτες οι οποίοι θα μπορούσαν να παίξουν αυτή τη μουσική. Είναι πολύ δύσκολο για κάποιον που δεν έχει μεγαλώσει με τη συγκεκριμένη μουσική παράδοση, να μπορέσει να αποδώσει σωστά τα τραγούδια και να αυτοσχεδιάσει και να σολάρει πάνω σε αυτά. Και αυτό γιατί τα δημοτικά τραγούδια είναι βασισμένα σε ανατολίτικες κλίμακες, τις οποίες οι δυτικοί μουσικοί ελάχιστα έχουν μελετήσει. Ακόμα και κάποιος jazz μουσικός (που θεωρητικά μπορεί να παίξει τα πάντα) θα χρειαζόταν να μελετήσει για χρόνια την ηπειρώτικη μουσική κουλτούρα για να γίνει παραγωγικός. Με τη βοήθεια, λοιπόν, κάποιου Ελληνα φίλου του, ανακάλυψε μία ελληνική μπάντα που έπαιζε δημοτικά τραγούδια, άκουσε τη δουλειά τους και πήρε την απόφασή του. Η επιχείρηση για την ηχογράφηση των "greek old folk songs" είχε ξεκινήσει. Από την έδρα του, στο Los Angeles, μετέφερε το προσωπικό της εταιρείας που του ήταν απαραίτητο, όπως και τον κατάλληλο εξοπλισμό, στην Αθήνα. Ολα ήταν έτοιμα για να ξεκινήσει μία άκρως ενδιαφέρουσα συνεργασία. Το προσωπικό της Voice δούλεψε μαζί με τους Ελληνες μουσικούς, οι οποίοι πειραματίστηκαν και πάντρεψαν τη δημοτική μουσική κουλτούρα με ethnic ήχους, συνδυάζοντας μία μεσαιωνική επιρροή με το ελληνικό τραγουδιστικό στυλ και τα φωνητικά. Το αποτέλεσμα; Σύμφωνα με τον Mitchell, ήταν η πιο συναρπαστική διεθνής συνεργασία που έχει κάνει και μία από τις καλύτερες δουλειές του! Οταν οι Ελληνες μουσικοί έμαθαν, μάλιστα, ότι ο παραγωγός είναι κατά το ήμισυ Ελληνας (ναι, ο Charles κατάγεται από τη χώρα μας) έγιναν ακόμα πιο θερμοί και δημιουργικοί.

Εκτός από τα ηπειρώτικα κομμάτια, χρησιμοποιήθηκαν ακόμα δύο αρχαία ελληνικά "τραγουδιστά" θέματα, τα οποία μπήκαν ως loops του παιχνιδιού μεταξύ των σκηνών. Μέσα απ' όλα αυτά, βγαίνει μία όμορφη, ethnic μουσική που πολλά από τα θέματά της βασίζονται στην ελληνική παράδοση. Είναι περίεργο να παίζεις ένα τέτοιο game και ως background να ακούς μελωδίες που στο μυαλό μας έχουν συνδυαστεί με άλλα πράγματα, όπως πανηγύρια, αρνιά, κρασιά (χμ... μάλλον είμαι ακόμα επηρεασμένος από το Πάσχα). Το αποτέλεσμα είναι πραγματικά καλό, απόλυτα μέσα στο πνεύμα του παιχνιδιού και δημιουργεί μία ιδιαίτερα μυστηριακή ατμόσφαιρα. Μία γεύση μπορείτε να πάρετε ακούγοντας αποσπάσματα από τα ελληνικά κομμάτια του soundtrack του Kingdom Under Fire στο συνοδευτικό CD-ROM μας (extras\MP3 Kingdom).



Η "καρδιά" της Voice of the Arts. Το control room σχεδιασμένο από τον Ελληνα Χρήστο Πελόνη!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Παίζοντας το παιχνίδι, θα καταλάβετε αρκετά γρήγορα τον ελληνικό χαρακτήρα της μουσικής. Είναι κάτι που θα σας φανεί λίγο παράξενο στην αρχή, αλλά σίγουρα θα σας κινήσει την περιέργεια. Οπως προανέφερα, έχουμε συνηθίσει τη δημοτική μουσική "υπό άλλες συνθήκες" και σίγουρα ποτέ στο παρελθόν δεν την είχαμε συνδυάσει με κάποιο game. Να που όμως ήρθε η ώρα να γίνει και αυτό. Οσοι παίξετε το Kingdom Under Fire θα καταλάβετε τι εννοώ. Δύο πράγματα είναι σίγουρα. Καταρχήν, δεν πρόκειται να κλείσετε τη μουσική (κάτι που ίσως κάνατε με άλλα παιχνίδια). Από εκεί και πέρα, τα δημοτικά τραγούδια δεν θα είναι ποτέ ξανά τα ίδια στο μυαλό σας. Την επόμενη φορά που θα είστε στο πανηγύρι και όλο το χωριό θα χορεύει τον αργόσυρτο δημοτικό χορό, εσείς θα θυμάστε την πίστα που σας έβγαλε το λάδι και τα ξενύχτια που ρίξατε για να τελειώσετε το παιχνίδι.

PC

Ο ΕΛΛΗΝΑΣ ΜΑΓΟΣ...

Ενας από τους βασικούς συνεργάτες του Charles Mitchell είναι ο Ελληνοαμερικανός Chris Pelonis (ή Χρήστος Πελόνης αν προτιμάτε). Πρόκειται για έναν από τους κορυφαίους σχεδιαστές-μηχανικούς ήχου, με έδρα τη Santa Barbara και πελάτες αρκετούς διάσημους και όχι μόνο. Ο Ελληνοαμερικανός είναι και παραγωγός του γνωστού ηθοποιού Jeff Bridges, ο οποίος πρόσφατα κυκλοφόρησε τη δισκογραφική δουλειά του. Εχει σχεδιάσει ένα ακουστικά ανώτερο control room, για λογαριασμό της Voice of the Arts, με το δικό του μοναδικό τρόπο. Σύμφωνα με τον C. Mitchell, το δωμάτιο ακούγεται τέλειο και η δουλειά των μηχανικών ήχου γίνεται ακόμα πιο εύκολη. Ο Pelonis είναι ένας από τους επιστήμονες στο είδος του και τιμάει ιδιαίτερα τη χώρα μας η ελληνική καταγωγή του. Keep on!

www.pelonissound.com

Game Club

Point System



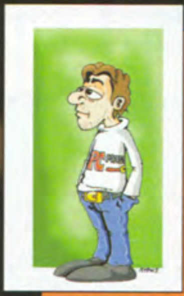
0-50 ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60 ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70 ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



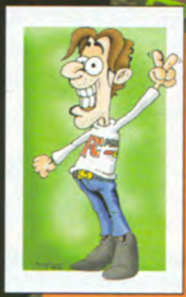
71-80 ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90 ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95 ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100 ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 2445310
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000





ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
777-200 PROFESSIONAL	137	92%
AIRPORT 2000 VOL.2 (FS ADD-ON)	137	93%
AMERICAN McGEE'S ALICE	138	65%
BATTLESHIP 2	136	90%
CIVILIZATION: CALL TO POWER 2	136	89%
CLASSIC BOARD GAMES	136	85%
COSSACKS: EUROPEAN WARS	138	86%
DINO CRISIS	138	77%
DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP	138	77%
F1 MANAGER	137	86%
FS TRAFFIC (FS ADD-ON)	137	95%
GIANTS	136	93%
HEROES CHRONICLES	137	51%
HITMAN: CODENAME 47	136	93%
HOGS OF WAR	136	80%
INSANE	136	96%
KINGDOM UNDER FIRE	138	81%
MISSION HUMANITY	137	70%
NBA LIVE 2001	138	85%
NO ONE LIVES FOREVER	136	89%
ONI	137	85%
OPSYS	137	75%
PROJECT IGI	137	79%
PRO RALLY 2001	137	65%
QUAKE III: TEAM ARENA	137	96%
RESIDENT EVIL 3	136	86%
RIDDLE OF THE SPHINX	136	98%
SHEEP	137	87%
STUPID INVADERS	136	90%
THE MUMMY	137	77%
THE WARD	138	91%
THEME PARK INC.	138	85%
TIMELINE	138	80%
TYPING OF THE DEAD	137	77%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.



90 Age of Sail 2
Το πλοίο θα σαλπάρει για λιμάνια ξένα...

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



106 Severance
Ενα από τα πιο ατμοσφαιρικά action games, με μπόλικη... "σάλτσα"!



102 Arthur's Knights
Οι ιππότες της στρογγυλής τραπέζης περιμένουν να σας γνωρίσουν.



94 Gunman Chronicles
Αφθονη δράση με την engine του Half-Life.

BLACK & WHITE

Τι προτιμάτε; Καλό ή κακό; Γιν ή γιανγκ; Αρχισυντάκτη ή μαστίγιο; Παράδεισο ή κόλαση; Μαύρο ή άσπρο; Οποια και αν είναι η απάντησή σας, μέσα από το Black & White θα ανακαλύψετε ποιο χαρακτήρα κρύβετε πραγματικά μέσα σας. Ευκαιρία να δείξετε σε όλους ποιος θα έπρεπε να ήταν ο άρχοντας της κόλασης ή σε ποιον πρέπει να δώσουν Νόμπελ Ειρήνης!

του Ζήση "SnakeMJK" Παπασπύρου
redalert2gr.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ



ΕΤΑΙΡΕΙΑ
LIONHEAD STUDIOS/EA

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 350MHz, 64MB RAM, CD-ROM 4x, 8MB κάρτα γραφικών με Direct3D, DirectX 7, Multiplay 56K Modem

Το B&W περίμενε όλος ο κόσμος με ανοιχτές αγκάλες και βρίσκομαι στην προνομιούχο θέση να γράψω γι' αυτό το καταπληκτικό δημιούργημα του Peter Molyneux. Το συγκεκριμένο PC game είναι άκρως εθιστικό, άρα, στην περίπτωση που φτάσει στα χέρια σας, ειδοποιήστε φίλους και γνωστούς ότι θα κάνετε πολύ καιρό να τους ξαναδείτε. Ας δούμε λοιπόν πρωτίστως πώς έχει το...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ισως το μοναδικό ψεγάδι του τίτλου. Ξεκινώντας, θα δείτε ένα παιδάκι να κινδυνεύει από δύο καρχαρίες. Οι γονείς του στην ακτή προσεύχονται να σωθεί ο γιόκας τους. Κάθε φορά που οι άνθρωποι προσεύχονται, ένας θεός γεννιέται, εσείς! Σε αυτούς οφείλεται η παρουσία σας ως θεού, στον κόσμο του B&W. Ως newbie θεός που είστε, αρχικά πρέπει να μάθετε τις θεϊκές σας ικανότητες, να διαλέξετε το Creature που θα σας αντιπροσωπεύει, καθώς και να προσελκύσετε όσο το δυνατόν περισσότερους πιστούς. Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα: Παίρνετε τη θέση ενός θεού και προσπαθείτε με τον ένα (black) ή με τον άλλο (white) τρόπο να προσελκύσετε πιστούς. Αργότερα όμως η υπόθεση περιπλέκεται, όταν ο Nemesis, ο πιο δυνατός θεός, θέλει να σας εξοντώσει διότι, όπως πιστεύει ο ίδιος, ο Ολυμπος δεν έχει χώρο για δύο θεούς (α, ώστε για αυτό γινόταν χαμός με το δωδεκάθεο!). Το σενάριο εί-



Το άγαλμά μου σε κοντινό πλάνο.



Το creature που θα συναντήσετε στη δεύτερη πίστα κατά το ψήσιμό του από τον Nemesis στους 902 βαθμούς Κελσίου.

ναι κάπως κοινότοπο και δεν έχει κάτι ξεχωριστό. Βέβαια, όλο το υπόλοιπο παιχνίδι είναι σχεδόν τέλειο.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Επιτέλους, κάτι πρωτότυπο! Με το ξεκίνημα, το παιχνίδι θα σας βοηθήσει να μάθετε το χειρισμό μέσω της... συνείδησής σας. Πώς; Δεν καταλάβατε; Σε όλη τη διάρκεια του B&W, στην οθόνη σας θα πετάγονται τα δύο πλασματάκια της συνείδησής σας: Ενα γέρικο αγγελάκι για το καλό και ένας ξεροκαμένος διάβολος για το κακό. Καθένα θα λέει τα δικά του για τις ικανότητες που πρέπει να αναπτύξετε, αλλά η τελική απόφαση θα είναι δική σας. Ετσι, θα έχετε συνεχώς την υποστήριξη της συνείδησής σας. Βέβαια, στις προχωρημένες πίστες θα εμφανίζεται μόνο ένα από τα δύο πλάσματα, ανάλογα με το δρόμο που έχετε πάρει. Ο χειρισμός γίνεται αποκλειστικά μέσω του συμπαθητικού τρωκτικού σας. Τουλάχιστον στις πρώτες πίστες, αφού αργότερα ίσως να χρησιμοποιήσετε το keyboard για να τοποθετήσετε τα πολύ χρήσιμα shortcuts. Ετσι, λοιπόν, με το αριστερό πλήκτρο γίνεται η κίνηση της κάμερας μέσα στην πίστα. Με drag μπορείτε να πάτε σε οποιοδήποτε σημείο θέλετε. Αν θέλετε να περιστρέψετε την κάμερα, τότε πηγαίνετε τον pointer στην άκρη της οθόνης, ανάλογα με την κατεύθυνση που θέλετε να περιστραφεί. Με το δεξί πλήκτρο επιλέγετε αντικείμενα - π.χ. ανθρώπους, δέντρα- και έπειτα, με δεύτερο πάτημα του δεξιού πλήκτρου, τα αφήνετε στο σημείο που θέλετε. Τέλος, με πατημένα και τα δύο πλήκτρα ενεργοποιείται η λειτουργία του zoom - εκτός και αν έχετε scroll mouse. Αρχικά ίσως δυσκολευτείτε λίγο με το χειρισμό, αλλά στην πορεία θα τον συνηθίσετε.

Προηγουμένως ανέφερα ότι επιλέγετε αντικείμενα. Αναλυτικότερα, αυτά μπορεί να είναι ξυλεία, τροφή, άνθρωποι, πέτρες. Μπορείτε να ξεριζώσετε τα δέντρα της περιοχής σας και να τα μεταφέρετε στις αποθήκες σας, μετατρέποντάς τα αυτόματα σε χρήσιμη ξυλεία. Σε περίπτωση που σας τελειώσουν τα δέντρα, μπορείτε να "θυσιάσετε" ακόμα και τους φράχτες του χωριού! Η τροφή μαζεύεται με αρκετούς τρόπους, καθώς υπάρχουν διάσπαρτα χωράφια. Αν τα ποτίζετε συχνά, θα φυτρώνει σιτάρι. Επίσης, άλλες πηγές τροφής είναι τα ζώα που υπάρχουν στο χάρτη, από άλογα μέχρι τα τρία μικρά γουρουνάκια (no kidding, το είδαμε και αυτό!) και τα ψάρια, τα οποία είναι δύσκολο να βρεθούν και γι' αυτό το λόγο δίνουν μεγάλες ποσότητες τροφής για τους κατοίκους σας. Γενικώς, κάπως έτσι έχει το resource gathering του B&W.

Δεν μπορείτε όμως εσείς να μαζεύετε συνεχώς ξυλεία και τροφή για τους... χαραμοφάηδες πιστούς σας! Για το λόγο αυτό, μπορείτε να καθορίσετε το επάγγελμα που θα ακολουθήσει κάθε κάτοικος μέχρι να πεθάνει. Αυτά είναι: Farmer, Forester, Fisherman, Builder, Missionary, Craftsman, Trader και Breeder. Ολοι είναι πολύ χρήσιμοι και καλό είναι να μην κάθεται κανένας υπήκοός σας, αλλά να τους βάζετε όλους στο... ζυγό. Η επιλογή του επαγγέλματος είναι πολύ απλή: Με δεξί κλικ κάνετε grab έναν κάτοικο και ανάλογα με το σημείο που θα τον αφήσετε θα πάρει την αντίστοιχη εργασία. Ετσι, για να κάνετε αγρότες, τους αφήνετε στα χωράφια, ενώ τους κτίστες αφήνετε δίπλα σε ένα υπό κατασκευή ή κατεστραμμένο κτίριο. Μεγάλη προ-



Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Πρωτότυπο
- Πολύ καλά γραφικά
- Απόλυτος εθισμός
- Απλό interface
- Σχεδόν τέλειο A.I.
- Αρκετά αστείο

Αρνητικά

- Υψηλές απαιτήσεις Η/Υ
- Ελλιπές σενάριο
- Δύσκολο beat'em up σύστημα
- Απουσία μουσικής



...και μετά το ψήσιμο! Τώρα προσθέτουμε μπαχαρικά και τον σερβίρουμε όσο είναι ακόμα ζεστός!

ΕΔΩ ΤΑ ΚΑΛΑ MIRACLES

FIREBALL



Δημιουργεί μία μπάλα φωτιάς (3.500 Prayer Power)!
Power up:
3 Fireballs (7.000)
5 Fireballs (10.000)

STORM



Επιλέγετε μία ολόκληρη περιοχή στην οποία θα βρέχει καταρρακτωδώς (8.000).
Power up:
Με κεραυνούς (15.000)
Με ανεμοστρόβιλο (20.000)

LIGHTING



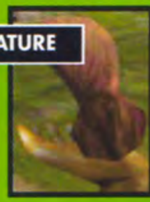
Εκτοξεύει μπροστά μία δέσμη ενέργειας, σαν κεραυνό (5.000).
Power up:
Μεγαλύτερος κεραυνός (7.500)
Ακόμα μεγαλύτερος (10.000)

PHYSICAL SHIELD



Επιλέγετε πάλι μία περιοχή, αλλά αυτή τη φορά για προστασία από "φυσικούς" εχθρούς (πέτρες κ.λπ.) (7.000).

NATURE



Δημιουργεί ένα μικρό δάσος. Προσοχή, μαζέψτε αμέσως τα δέντρα του, διότι δεν θα κρατήσει για πολύ αυτό το "μαγικό" δάσος (13.000).

TELEPORT



Οι χωρικοί μπορούν να μετακινηθούν από μία περιοχή σε άλλη πολύ γρήγορα μέσω της teleport (5.000).

FOOD



Μάννα εξ ουρανού. (7.000).
Power up:
Μεγαλύτερη ποσότητα (10.000)

WATER



Δημιουργεί μικρό συννεφάκι, η βροχή του οποίου είναι χρήσιμη για να σβήνετε φωτιές, να ποτίζετε τα χωράφια κ.λπ. (5.000).
Power up:
Μεγαλύτερο σύννεφο (7.000)

HEAL



Γιατρεύει είτε ανθρώπους είτε το πλάσμα σας (κατά τη διάρκεια της μάχης είναι ό,τι πρέπει!) (6.000).
Power up:
Wider Area (9.000)

σοχή θέλουν οι Disciple Breeders, οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για την απαραίτητη αύξηση του πληθυσμού. Καλό είναι να έχετε λίγους breeders και θηλυκούς, γιατί οι άντρες breeders δεν θα αφήσουν γυναίκα για γυναίκα, με αποτέλεσμα σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα να πολλαπλασιαστεί ο πληθυσμός του χωριού και να μην έχετε να τους ταΐσετε!

Κάθε χωριό έχει ένα village center (όχι κινηματογράφο!), όπου υπάρχει το άγαλμα του θεού στον οποίο πιστεύουν περισσότερο οι κάτοικοι. Βάζοντας το pointer πάνω από το άγαλμα, βλέπετε κατά πόσον πιστεύουν σε εσάς ή "πόση πίστη" χρειάζεται ακόμα για να είστε εσείς ο κυρίαρχος θεός. Για να αυξήσετε το belief σας, λοιπόν, θα πρέπει να εντυπωσιάσετε τους ανθρώπους. Και εδώ έρχεται το πρώτο δίλημμα. Μπορείτε να κερδίσετε belief δείχνοντας ότι υπάρχετε. Αυτό μπορεί να γίνει με τη χορήγηση πρώτων υλών ή ακόμα και με την καταστροφή του χωριού. Σημαντικά για την αύξηση του belief είναι τα θαύματα. Εάν θέλετε να κάνετε θαύματα, θα πρέπει να σας πιστεύει ένας συγκεκριμένος αριθμός ανθρώπων. Οσο περισσότεροι άνθρωποι πιστεύουν σε εσάς τόσο πιο πολλά και δυναμικά θαύματα μπορείτε να κάνετε. Οπως προανέφερα, στο κέντρο του χωριού υπάρχει το άγαλμα του επικρατούντος θεού. Αν αυτό είναι το δικό σας, τότε μπορείτε να το σηκώσετε ψηλά. Το καμπανάκι θα χτυπήσει, it's praise time! Ανάλογα με το πόσο ψηλά ανέβηκε το άγαλμά σας, τόσοι άνθρωποι θα τρέξουν ποδοπατώντας τα πάντα στο διάβα τους έτσι ώστε να πάνε στο worship site και να σας προσκυνήσουν δίνοντάς σας ενέργεια για θαύματα. Κατά τη διάρκεια του worshiping μπορείτε να κάνετε και ανθρωποθυσίες (black επιλογή!). Φιλική συμβουλή: Να θυσιάζετε τα μικρότερα παιδιά που βρίσκετε γιατί δίνουν τεράστιες ποσότητες prayer power!



Σε κάθε νησί όμως δεν είστε ο μοναδικός θεός (εκτός από τις πρώτες πίστες!), έτσι δεν μπορείτε να κάνετε θαύματα σε περιοχές όπου δεν υπάρχει δυνατή πίστη σε εσάς. Αν κάνετε zoom out, θα προσέξετε ότι δημιουργούνται χρωματιστές ζώνες, στις οποίες έχει επιρροή κάθε θεός. Αυτές οι ζώνες αυξομειώνονται ανάλογα με το belief. Από την τρίτη πίστα αρχίζουν τα δύσκολα, οπότε πρέπει να πείσετε τους κατοίκους ενός απομακρυσμένου χωριού ότι είστε θεός. Σε αυτή την περίπτωση υπάρχουν δύο λύσεις. Μπορείτε να χτίσετε ένα νέο χωριό ενδιάμεσα, έτσι ώστε να αυξηθεί κατά πολύ η επιρροή σας και να τους "φτάνετε". Υπάρχει όμως και η black λύση, αρκεί να έχετε καλό σημάδι: Να ρίχνετε fireballs και πέτρες καταστρέφοντας το μισό χωριό εξ αποστάσεως.



Τα τρία creatures που μπορείτε να επιλέξετε στην πρώτη πίστα. Ο πίθηκος είναι ο καλύτερος!



Μα καλά, ποιος είμαι; Ο Πικάσο; Δημιουργώντας fireballs!



Το lobby ενός multiplayer game.

Τότε θα σας πιστέψουν!

Τέλος, για να κλείσουμε με το gameplay, όλα τα κτίρια χτίζονται στο workshop. Οταν του βάζετε ξύλο, θα σας βγάζει τρεις ξύλινους κύβους. Αν τοποθετήσετε έναν κύβο έξω, τότε ο τελευταίος θα μετατραπεί σε σπίτι για δύο άτομα. Τώρα, για να δημιουργήσετε άλλα κτίρια, π.χ. μεγαλύτερο σπίτι, νεκροταφείο, νέο village center, wonder, θα πρέπει να συνδυάσετε περισσότερους από έναν κύβο. Το μέγιστο είναι 7 κύβοι, που δημιουργούν τα blueprints για ένα wonder. Προσοχή: Αφού τοποθετήσετε τους κύβους εκεί που θέλετε, θα πρέπει να εφοδιάσετε το σημείο με έξτρα ξυλεία.

CREATURE

Στην πρώτη πίστα του B&W πρέπει να διαλέξετε το ζώο που θα σας αντιπροσωπεύει στον επίγειο κόσμο. Τα διαθέσιμα πλάσματα είναι η Αγελάδα, ο Πίθηκος και η Τίγρης. Και τα τρία είναι καταπληκτικά και προσφέρουν άφθονες δόσεις γέλιου. Ετσι ως πραγματικό ζωάκι, θα ζητεί φαγητό, νερό, ξεκούραση, θα πρέπει να το βγάζετε για βόλτα, αλλά και να παίζετε μαζί του. Επίσης, ως καλός ή κακός πατέρας που είστε, θα πρέπει να του δώσετε την ανάλογη παιδεία. Το A.I. του creature είναι από τα καλύτερα -αν όχι το καλύτερο- που έχουν δημιουργηθεί ποτέ σε παιχνίδι. Ετσι, μπορείτε να αναγκάσετε το πλάσμα σας να κάνει οποιαδήποτε πράξη και, έπειτα ανάλογα με την επιβράβευση, καταγράφει τη συγκεκριμένη πράξη ως καλή ή κακή. Για να καταλάβει το creature αν αυτό που μόλις έκανε ήταν καλό ή κακό, πρέπει αμέσως μετά την εκτέλεση να κάνετε zoom στο πλάσμα και αντίστοιχα να το χαϊδέψετε ή να το χαστουκίσετε. Προσοχή, μην το τσακίσετε στο ξύλο γιατί θα πρέπει να κάνετε cast heal miracle μετά! Εάν θέλετε να έχετε ένα καλό πλάσμα, πρότυπο της κοινωνίας και καθωσπρέπει πολίτη, θα πρέπει να του μάθετε να κόβει ξύλα, να μεταφέρει τροφή από τα χωράφια και να ψαρεύει. Αν θέλετε ένα σατανικό πλάσμα, τότε οι απαραίτητες γνώσεις είναι το πέταγμα -α λα Γκατσιούδης- ανθρώπων αλλά και πετρών. Εγώ, προσωπικά, έχω κάνει ένα γκρίζο πλάσμα! Του έχω μάθει όλα τα καλά για τα δικά μου χωριά (συλλογή πρώτων υλών κ.λπ.), ενώ στα χωριά του αντιπάλου πετά πέτρες και τρώει ανθρώπους! Αφήστε το ότι έχει εξελιχθεί σε Rocky, καθώς σε 15 μάχες με άλλα creatures έχει ισάριθμες νίκες! Ναι, εάν το πλάσμα σας συναντηθεί με άλλο, δημιουργείται ρινγκ, όπου τα πλάσματα μπαίνουν μέσα και το παιχνίδι μετατρέπεται σε Mortal Kombat!

Επίσης, σημαντικά είναι τα leashes (λουριά) που έρχονται μαζί με το creature. Εχουμε, λοιπόν, τριών ειδών λουριά: Το Learning, το Aggression και το Compassion. Το Leach of

Πολύ εντυπωσιακά είναι τα spells κατά τη δημιουργία τους, καθώς και κατά την εκτέλεσή τους. Ιδιαίτερα στα Fire και Mega Blast, η οθόνη πλημμυρίζει από φωτιές και λάμψεις!





Chating κατά τη διάρκεια του multigame. Remember, NO LAG!!



Η συγκεκριμένη αγελάδα είναι έτοιμη για θυσία προς τιμήν του Μέγα Αρχισυντάκτη. Οι ταπεινοί συντάκτες την προετοίμασαν για την αγελαδοθυσία ζωγραφίζοντας πάνω της...



Οι "πρήχτες" του παιχνιδιού! Αν δεν κάνετε ό,τι τους τάξετε, θα σας πρήξουν με το ηλίθιο τραγούδι τους. Βέβαια, υπάρχει και η black επιλογή. Γι' αυτό μου αρέσει αυτό το παιχνίδι!

Learning είναι πολύ χρήσιμο για να μάθετε διάφορα στο πλάσμα σας. Ετσι, εάν το έχετε δεμένο με αυτό ενώ παράλληλα κάνετε miracles, τότε το creature μαθαίνει τα miracles! Με το Leach of Aggression, επιτρέπετε στο πλάσμα σας να αγριέψει. Ιδανικό λουρί για μάχες, καθώς μπορείτε να δέσετε το creature σας με το αντίπαλο και να το κάνει τουλούμι στο ξύλο με τα νεύρα που θα έχει! Τέλος, το Leach of Compassion κάνει το ζωάκι σας να δείχνει την αγάπη που κρύβει μέσα του προς τους κατοίκους. Με το συγκεκριμένο λουρί και, εάν αναπτύξει το dancing ability, θα το δείτε να χορεύει σαν τον Michael Jackson! Στο Internet έχουν διαδοθεί πάρα πολλές περίεργες ικανότητες που έχουν αναπτυχθεί σε creatures, π.χ. ένα creature είχε μάθει να παίρνει τους κατοίκους του αντίπαλου χωριού και να τους κάνει disciple στο δικό σας! Επειτα από πολλές ώρες gaming, το πλάσμα σας θα έχει μετατραπεί σε έναν γίγαντα, ο οποίος θα έχει πλήρη γνώση των miracles. Για αυτό το λόγο, πολλοί αφήνουν το PC ανοικτό, με το B&W να τρέχει για 2-3 μέρες και προσέχουν τις αντιδράσεις του creature τους: Αν μπορεί να τα βγάλει πέρα μόνο του με τους κατοίκους ή αν θέλει βοήθεια σε συγκεκριμένο τομέα.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οπως σε όλα τα παιχνίδια, έτσι και στο B&W την πρώτη φορά που βάζεις το CD στο drive, παίζει το εισαγωγικό βίντεο του παιχνιδιού. Ολα ωραία και καλά, όμορφα 3D γραφικά, ωραίοι χρωματισμοί... Ελα όμως που αμέσως μετά το video αρχίζει το playing κομμάτι του τίτλου. Δηλαδή, το intro video έγινε με τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού. Αρχικά έμεινα έκπληκτος από τα γραφικά, καθώς είναι το πρώτο πλήρες 3D strategy που παίζω. Δεν μπορούσα να πιστέψω ότι θα μπορούσαν να υπάρξουν τόσο όμορφα γραφικά σε ένα τέτοιου είδους παιχνίδι. Το B&W υποστηρίζει 6 αναλύσεις, από 640x480 μέχρι 1.280x960. Μπορείτε να καθορίσετε το βάθος της λεπτομέρειας από το Setup. Προσωπικά, έβαλα στο maximum τα γραφικά σε ανάλυση 1.024x768 στα 32bit σε PIII 666MHz, 128RAM, GeForce 32DDR και το B&W δεν κόλλησε σχεδόν καθόλου, ενώ μικρά κολληματάκια είχε σε ένα Celeron 600MHz με TNT2.

Κατά τη διάρκεια του gaming γίνεται εναλλαγή ημέρας-νύχτας ανά 20 λεπτά περίπου. Τη νύχτα, τα γραφικά είναι κα-τα-πλη-κτικά. Παντού κυριαρχεί το σκοτάδι, εκτός από τις φωτιές που έχουν ανάψει έξω από τα σπίτια τους οι κάτοικοι, όπου διακρίνεται ο καπνός που βγαίνει από τις καμινάδες, ενώ όπου κινείτε το pointer φωταγωγείται η περιοχή. Δοκιμάστε τη νύχτα να κινήσετε το pointer γύρω από το creature σας και δείτε τις δυναμικές σκιές που δημιουργούνται. Το zoom είναι επίσης πολύ καλό, καθώς μπορείτε να δείτε από ολόκληρο το νησί μέχρι το κεφάλι ενός κατοίκου, που είναι το maximum zoom in. Η κάμερα πάει κυριολεκτικά όπου θέλετε και, το σημαντικότερο, χωρίς να δημιουργούνται προβλήματα cliping, όπως σε



Εδώ βλέπετε τους γνωστούς λουφαδόρους, αλλά και κηφήνες, οι οποίοι απλώς κάθονται και δημιουργούν απογόνους (Disciple Breeders).

αντίστοιχους τίτλους. Εχει προσεχθεί τόσο πολύ ο τίτλος που ακόμα και τα σύννεφα κινούνται σιγά με τον αέρα, ο ήλιος περιστρέφεται από την ανατολή προς τη δύση και γενικά είναι σαν ένας αληθινός κόσμος!

Τα κτίρια του B&W διαθέτουν αρκετά μεγάλη ποικιλία, καθώς μπορούμε να συναντήσουμε οκτώ πολιτισμούς, Κέλτες, Ατζέκους, Ιάπωνες, Ινδιάνους, Αιγυπτίους, Ελληνες (όλε!), Νορβηγούς και Θιβετιανούς. Οι διαφορές μεταξύ τους δεν είναι μόνο στα κτίρια και στην εμφάνιση των κατοίκων, αλλά και στις ικανότητες των wonders. Το Celtic Wonder αυξάνει τη δύναμη των nature και weather miracles, ενώ το Greek Wonder αυξάνει τη δύναμη του pack of animals miracle και παράλληλα βοηθά στην αύξηση του πληθυσμού.

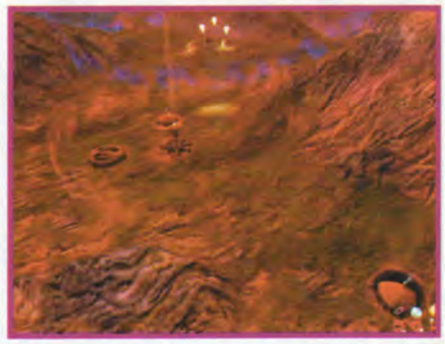
Πολύ εντυπωσιακά είναι τα spells κατά τη δημιουργία τους, καθώς και κατά την εκτέλεσή τους. Ιδιαίτερα στα Fire και Mega Blast, η οθόνη πλημμυρίζει από φωτιές και λάμψεις, οι οποίες φωτίζουν τα γύρω βουνά δημιουργώντας έναν οργασμό χρωμάτων!

Στον τομέα του ήχου, το Black & White έχει ακόμα ένα μικρό μειονέκτημα, καθώς η μουσική απουσιάζει! Βέβαια, αυτό μπορεί να αρέσει σε μερικούς που θέλουν να συγκεντρωθούν στο gaming. Μία απαλή background μουσική όμως δεν θα χάλαγε κανέναν. Τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά και ακούγονται καθαρά. Θα ήθελα να σημειώσω ότι ο ήχος είναι σαν dolby, δηλαδή ακούτε αυτό που πρέπει από το αντίστοιχο ηχείο. Ετσι, αν σας φωνάζει το creature σας το οποίο βρίσκεται στο δεξί μέρος της οθόνης, θα το ακούσετε από το δεξί ηχείο. Επίσης, όταν οι κάτοικοι χρειάζονται κάτι, θα σας το φωνάζουν, και για να σταματήσουν να είναι ενοχλητικοί θα πρέπει να εκπληρώσετε την επιθυμία τους (ή να τους σκοτώσετε!). Αρα, αν τους αφήσετε να πεινάσουν θα ακούσετε "Need food!" με μία τρεμάμενη φωνή. Γενικά, ο ήχος δεν είναι κάτι ιδιαίτερο (ούτε και αρνητικό) στη συνολική εικόνα του παιχνιδιού.

ΑΛΛΑ FEATURES

Το B&W έχει πάρα πολλά ξεχωριστά features που το κάνουν να ξεχωρίζει ακόμα περισσότερο από οποιοδήποτε παιχνίδι. Ετσι, μέσω του Setup utility μπορείτε να ενεργοποιήσετε το Email Setting, το οποίο παίρνει τα αποθηκευμένα ονόματα του address book και ονομάζει ανάλογα τους κατοίκους του χωριού (με το πλήκτρο N εμφανίζονται τα ονόματα)! Επίσης, εάν έχετε κάνει register και έχετε ενεργοποιήσει το Internet Weather Setting, θα επικρατούν ίδιες καιρικές συνθήκες στο desktop με αυτές του B&W! Υπάρχει και η δυνατότητα μέσω του Creature Upload utility να ανεβάσετε το creature σας στο Διαδίκτυο στην ιστοσελίδα www.YOURNAME.bwcreatures.com. Μέσα στην Creature Cave μπορείτε να κολλήσετε διάφορα tattoos πάνω στο πλάσμα σας. Εγώ το είχα κάνει σαν κανίβαλο!

Θα ήθελα να αναφερθώ στο multiplayer κομμάτι του τίτλου, το οποίο με εντυπωσίασε και για αυτό πήρε 99%. Αφού έκανα register και μπήκα στο Internet play βρέθηκα σε ένα κατάμεστο lobby από games.



Τρία fireballs in the air, ea ea oooo...

Το κακό είναι ότι δεν έχει chat στο lobby και βλέπεις μόνο τα games, τα οποία συνήθως έχουν αναλυτικές περιγραφές (χάρτη, max παίκτες κ.λπ.). Τα περισσότερα games ήταν γεμάτα και για αυτό έκανα ένα δικό μου, διάλεξα έναν χάρτη στην τύχη, λίγο πολύ έκανα και τις ρυθμίσεις στην τύχη και περίμενα. Μέσα σε ένα λεπτό είχε γεμίσει με εννέα παίκτες! Χωριστήκαμε σε ομάδες των δύο και περίσσευε ένας observer. Οι περισσότεροι δεν είχαν καλό ping, καθώς, τι θα άντεχε να κάνει το 33,6 modem μου; Τες πα, πατάω Start με μεγάλο φόβο για το lag που επρόκειτο να ακολουθήσει. Μετά το loading περιμέναμε και ένα λεπτό για να συγχρονίσει και τα εννέα μηχανήματα και έφτασε η ώρα του gaming! Ολα φυσιολογικά, σαν να έπαιζα μόνος μου. Μα καλά, τι γίνεται εδώ, αναρωτήθηκα. Εβαλα cable και δεν το ξέρω; Και όμως, το παιχνίδι έχει κατασκευαστεί με τέτοιο τρόπο και με τη βοήθεια των πολύ καλών servers το lag είναι ανύπαρκτο!

Το B&W είναι πολύ καλό και το συνιστώ σε όλους τους gamers, καθώς είναι υβριδικό real time-beat'm up-RPG-action-strategy! Σίγουρα είναι ένας πρωτότυπος τίτλος και θα γίνει κλασικός, ενώ μέσα σε ένα χρόνο προβλέπω να δούμε και τα πρώτα clones!

PC

Μια δεύτερη γνώμη

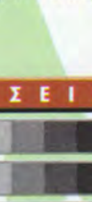
Υπάρχουν ορισμένα παιχνίδια για τα οποία ό,τι και αν έχεις ακούσει, όσα κι αν περιμένεις, δεν μπορείς με τίποτα να φανταστείς το επίπεδο του τελικού αποτελέσματος μέχρι να τα παίξεις ο ίδιος. Ενα από αυτά τα, λίγα ομολογουμένως, παιχνίδια είναι το Black & White. Από το πρώτο κιόλας λεπτό μαζί του βυθίζεσαι σε έναν κόσμο απαράμιλλης ομορφιάς και χάνεσαι στη μαγεία του. Το πρώτο που σε κάνει να απορείς είναι ο μοναδικός τρόπος παρουσίασής σου ως θεού -ένδειξη του ενδιαφέροντος σεναρίου- και αμέσως μετά έρχονται τα γραφικά για να σε αφήσουν με το στόμα ανοικτό. Αναμφισβήτητα, το Black & White είναι ένας τεχνικός και εικαστικός θρίαμβος. Επειτα, ακολουθεί το gameplay, η "καρδιά" του παιχνιδιού, που καινοτομεί σε όλους τους τομείς και σας μεταφέρει αυτούσια στο χώρο της δράσης. Το B&W καταφέρνει να συνδυάσει σχεδόν όλα τα είδη παιχνιδιών, από adventure μέχρι arcade, με μεγάλη επιτυχία, και τελικά να κρατήσει τη σύσταση ενός εθιστικού, a λα P. Molyneux, strategy god game. Η μοναδική ένστασή μου αφορά στο χειρισμό, αφού παρουσιάζει κάποια μικροπροβλήματα που όμως δεν είναι τίποτα μπροστά στο Βάθος του έργου αυτού. Κάθε βήμα σας είναι μία πρόκληση στο B&W. Ενα αριστούργημα που δεν πρέπει να χάσετε, σε οποιαδήποτε κατηγορία παικτών κι αν ανήκετε!

Πάνος Λιβιτσάνος



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	96
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	93
ΕΘΙΣΜΟΣ	89
MULTIPLAYER	99

95



Almost perfect! Αποκτήστε το χωρίς δεύτερη σκέψη.

NECRONOMICON
The dawning of darkness

Οταν άκουσα για πρώτη φορά για το Necronomicon: The Dawning of Darkness, το νέο adventure της Index+, το οποίο βασιζόταν στις γνωστές θεωρίες του μοναδικού H.P. Lovecraft, ένιωσα μεγάλη συγκίνηση. Στο μυαλό μου ήρθαν αμέσως τα Shadow of the Comet, Prisoner of Ice, Dark Seed I και 2, αλλά και η τριλογία των Alone in the Dark. Παιχνίδια που διαθέτουν μία μοναδική "σκοτεινή" ατμόσφαιρα και αναφέρονται, ανάμεσα στα άλλα, στις προσπάθειες των λεγόμενων Ancients ή Old Ones να επιστρέψουν στη Γη με σκοπό να την κυριεύσουν ή στον περίφημο κόσμο της θεότητας του Cthulu.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

INDEX+ /FRANCE TELECOM MULTIMEDIA/WANADOO PUBLICATIONS (http://www.necrogame.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 9x, DirectX 7.0, 4X CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows, συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 11MB χώρος στο σκληρό δίσκο μαζί με τα saves (2,5MB χωρίς τα saves!).



Αρκετοί εξακολουθούν να πιστεύουν ότι το πρωτότυπο βιβλίο Necronomicon, γνωστό και ως "Book of dead names", δεν είναι τίποτα άλλο παρά το spell-book κάποιου μυστηριώδους μάγου. Το αυθεντικό Necronomicon γράφτηκε στη Δαμασκό το 730 μ.Χ. από τον περίφημο Abdul Alhazred και στη λατινική έκδοσή του περιλαμβάνει 7 τόμους με 900 σελίδες συνολικά. Μία πιο σωστή ερμηνεία του τίτλου είναι "Το βιβλίο των συνηθειών των νεκρών", με την οπτική της ιστορικής καταγραφής και όχι της λεγόμενης "νεκρομαντείας".

Ο Abdul Alhazred γεννήθηκε στη Sanaa της Υεμένης. Ηταν πολύ μορφωμένος και ταξίδευε ανάμεσα στην Αλεξάνδρεια και την Punjab. Ηταν μελετητής αρχαίων και συχνά "άγνωστων" χειρογράφων. Συχνά αναφέρεται ως ο "τρελός Αραβας" ή ο "τρελός ποιητής".

Δυστυχώς, δεν σώζεται το αυθεντικό έργο Necronomicon, αλλά ούτε και έχει βρεθεί κάποια άλλη αραβική έκδοσή του. Η πρώτη λατινική μετάφρασή του που σώζεται χρονολογείται από το 1487 (και όχι από τον 17ο αιώνα όπως ισχυρίζεται ο Lovecraft) και είναι δουλειά του δομινικανού ιερωμένου Olaus Wormius. Η μετάφραση αυτή φυλάσσεται τώρα πια στην περίφημη βιβλιοθήκη της Οξφόρδης.



Ο ήρωάς μας.



Ενώ βάζεις μπροστά το μοτοποδήλατό σου.



Ενας από τους χαρακτήρες που συναντάς στο παιχνίδι.

Είναι πολύ δύσκολο να περιγράψει κάποιος σε λίγες γραμμές το περιεχόμενο του βιβλίου "Necronomicon". Βασικά, αναφέρεται σε μία σειρά "προκατακλυσμιαίων" συλλογισμών. Ο Alhazred πρέπει να είχε γνώση πανάρχαιων πηγών, που δυστυχώς τώρα πια δεν είναι γνωστές. Με λίγα λόγια, θεωρούσε ότι πολλά άλλα "είδη", έξω από εμάς τους γήινους, είχαν επίσης κατοικήσει τη Γη και ότι μεγάλο μέρος της γνώσης που έχουμε προέρχεται από αυτούς, οι οποίοι ήλθαν "beyond the spheres" ή από "other spheres". Μοιραζόταν με τους νεοπλατωνιστές τη θεωρία ότι τα άστρα είναι παρόμοια με τον Ηλιο μας και ότι έχουν επίσης τους δικούς τους μη ορατούς από εμάς πλανήτες, στους οποίους κατοικούν μη αντιληπτά ή ορατά από εμάς όντα. Η ιδιαιτερότητά του έγκειται στο ότι "επένδυσε" αυτή τη θεώρηση με μία μεταφυσική οπτική, βάσει της οποίας αυτά τα όντα ήταν μέρος μίας αρχέγονης αστρικής ιεραρχίας που είχε να κάνει με την πνευματική εξέλιξη. Στο βιβλίο του τα όντα αυτά αναφέρονται ως "Old Ones". Ηταν υπεράνθρωποι, σχεδόν θεϊκοί. Αν ζευγάρωναν με τους γήινους, η ένωση αυτή είχε αποτέλεσμα τερατώδεις απογόνους. Μετέφεραν απαγορευμένη γνώση στους ανθρώπους και αναζητούσαν ένα κανάλι, μία πύλη, για να περάσουν στο δικό μας κόσμο ύπαρξης και ζωής. Πίστευε επίσης ότι είχε επικοινωνήσει με αυτούς που αποκαλεί "Old Ones", χρησιμοποιώντας μαγικές επικλήσεις και τελετουργίες, και προειδοποιούσε για τις τρομερές και απάνθρωπες δυνάμεις που περίμεναν για να ανακαταλάβουν τη Γη. Ερμήνευσε με το δικό του τρόπο το περίφημο βιβλίο της Αποκάλυψης του Ιωάννη, αλλά αντέστρεψε το τέλος, έτσι ώστε αυτά τα "τέρατα" να θριαμβεύουν μετά από έναν τρομερό πόλεμο και να ερημώνουν τη Γη.

Θέλω να προειδοποιήσω όσους σκέπτονται να αγοράσουν και να παίξουν αυτό το adventure ότι πρέπει να μελετήσουν λίγο τις θεωρίες σχετικά με το Necronomicon. Πρέπει να έχουν μία βασική γνώση των θεωρητικών σχημάτων που πάνω τους στηρίζεται το σεναριακό background της περιπέτειας. Αλλιώς, φοβάμαι ότι μπορεί το παιχνίδι να μην τους πει τίποτα απολύτως και έτσι να τους απογοητεύσει.

Το review αυτό αφιερώνω στο φίλο μου Ηλία Μανεσιώτη, παλιό web administrator της Compulink και φανατικό οπαδό του έργου του H.P. Lovecraft, αλλά και των RPGs. Οι κόσμοι αυτοί μιλούν στον Ηλία όσο ίσως σε κανέναν άλλο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο παιχνίδι, η δράση διαδραματίζεται το 1927 στο Pawtuxet, που βρίσκεται στην ανατολική ακτή των ΗΠΑ. Εσύ χειρίζεσαι τον William H. Stanton. Είναι μία ακόμη ζεστή καλοκαιρινή νύχτα και τίποτα δεν προμηνύει το τι πρόκειται να επακολουθήσει. Ο παιδικός σου φίλος Edgar Herschell παρουσιάζει τις τελευταίες μέρες μία δραματική αλλαγή στην προσωπικότητά του και όχι μόνο. Ζητείται η βοήθειά σου. Για να βοηθήσεις το φίλο σου πρέπει να βρεις την αιτία της μεγάλης αυτής αλλαγής που εμφανίζεται στην προσωπικότητά του. Οι αναζητήσεις σου θα σε οδηγήσουν σιγά σιγά στο να ερευνήσεις την πιθανότητα να υπάρχει κάποια σχέση της αλλαγής με τα μυστηριώδη πειράματα που λέγεται ότι έκανε ένας θείος του φίλου σου, ο Gregor Phillipus Herschell, το 1771.

Ψάχνοντας να βρεις το καταραμένο μυστικό εργαστήριο του Herschel, θα αποκαλύπτεται σιγά σιγά μπροστά στα μάτια σου ένας ολόκληρος "ξεχασμένος" κό-



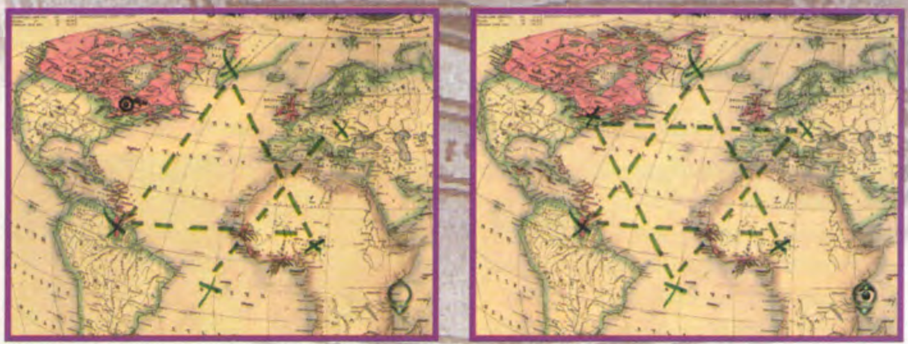
σμος, ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να απαντήσεις σε μία σειρά βασανιστικών ερωτημάτων.

Αληθεύουν οι φήμες, τα κουτσομπολιά, των κατοίκων του Pawtuxet ότι ο Gregor Herschell ήταν όχι μόνο ένας απλός αλχημιστής, αλλά και ότι προσπαθούσε να φέρει στη ζωή πεθαμένους; Τι είναι στην πραγματικότητα αυτές οι περίεργες φόρμουλες του Necronomicon που βρίσκεις κατά τη διάρκεια των ερευνών σου; Τι τελικά συμβαίνει στην πραγματικότητα στο φίλο σου Edgar; Ποιος είναι ο μεγάλος κίνδυνος για τον οποίο σου μιλά;

Στο επίκεντρο της φαντασίας του Lovecraft βρίσκεται η ιστορία του Necronomicon, αν και το πιο πιθανό είναι να μην είχε διαβάσει ποτέ του το έργο του Alhazred. Σ' εσένα επαφίεται να ξεδιπλώσεις τα τρομερά μυστικά του. Μπορείς;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η Index+ με την κυκλοφορία των Dracula 1 και 2 έθεσε νέα στάνταρ στα παιχνίδια του είδους. Θα περίμενε λοιπόν κανείς το Necronomicon, αν όχι να διαθέτει ακόμη καλύτερα γραφικά από τα δύο προαναφερθέντα παιχνίδια, να κινείται τουλάχιστον στα ίδια επίπεδα με αυτά. Δυστυχώς όμως, και προς μεγάλη μου έκπληξη, τα γραφικά του Necronomicon είναι φανερά κατώτερα από τα δύο Dracula. Η μεγάλη αλλαγή, προς το χειρότερο, βρίσκεται καταρχήν στα κοντινά πλάνα των χαρακτήρων. Εκεί δηλαδή που έβλεπες τα Dracula και χάζευες με το στόμα ανοικτό, τώρα βλέπεις απλώς κάποιες καλές προσωπογραφίες, τίποτε όμως το ιδιαίτερο, το ξεχωριστό. Αλλά και οι εξωτερικοί χώροι παρουσιάζουν αλλαγές. Και εδώ δεν υπάρχει η μαγεία στα backgrounds που μας έδωσε το Dracula 1, στο πρώτο ειδικά μέρος του. Βλέπεις απλώς καλά γραφικά. Ισως αν κάποιος δεν είχε δει τα γραφικά του Amerzone ή των Dracula, να θεωρούσε τα γραφικά του Necronomicon εξαιρετικά. Οποιος όμως έχει πραγματικά απολαύσει τα παιχνίδια αυτά, δεν μπορεί παρά να μην αναρωτηθεί "γιατί", βλέποντας τα γραφικά του Necronomicon. Εντάξει, σε μερικά σημεία διαθέτει πολύ πλούσιες γραφικές αναπαραστάσεις, αλλά αυτό δεν αντιπροσωπεύει το παιχνίδι στο σύνολό του.



Κάνοντας κλικ στο έκτο σημείο σχηματίζεις το γνωστό σχήμα και αποκαλύπτεις την τοποθεσία της πύλης για τη μυστική πόλη των Ancients.

Ο ήχος του Necronomicon είναι πάρα πολύ καλός, ενώ τα μουσικά backgrounds είναι ιδιαίτερα ατμοσφαιρικά και δημιουργούν μοναδική αίσθηση. Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης αρκετά καλά, χωρίς όμως να αποτελούν κάτι μοναδικό. Το speech του παιχνιδιού είναι από τα πιο δυνατά σημεία της περιπέτειας, οι δε ομιλίες είναι καθαρές και πραγματικά ατμοσφαιρικές. Είναι φανερό ότι έχουν προσληφθεί επαγγελματίες που ήξεραν να χρωματίζουν τη φωνή τους ανάλογα. Εδώ όμως παρουσιάζεται μία σημαντική αδυναμία του Necronomicon. Δυστυχώς δεν δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να βλέπει και σε κείμενο πάνω στην οθόνη τις ομιλίες. Και αν στο Dracula αυτό δεν δημιουργούσε ιδιαίτερο πρόβλημα, εδώ δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο, καθώς η θεματολογία του παιχνιδιού δεν είναι συνηθισμένη και ο χρήστης μπορεί να χάσει σημαντικές πληροφορίες. Κάποιος πρέπει να πει επιτέλους στην Index+ ότι είναι καιρός να προσθέσει αυτή τη δυνατότητα στα παιχνίδια της και νομίζω ότι αυτό πρέπει να το κάνει ο αντιπρόσωπός της στη χώρα μας.

Ο χειρισμός του είναι σχεδόν ίδιος με αυτόν των Dracula, καθότι βασικά χρησιμοποιείται η ίδια system engine. Οι διαφορές που υπάρχουν από τον αντίστοιχο χειρισμό των Dracula έγκεινται βασικά σε τρία σημεία. Το πρώτο είναι ότι αυτή τη φορά έχει προστεθεί ένας χάρτης μέσω του οποίου μπορείς να κινείσαι. Ανακαλύπτοντας κάποια καινούρια τοποθεσία ή διεύθυνση, αυτή θα εμφανιστεί πάνω στο χάρτη και θα μπορείς να κάνεις κλικ σε αυτή. Το δεύτερο είναι ότι έχει προστεθεί ένα ειδικό ράφι στο inventory σου, στο οποίο αποθηκεύονται αυτόματα τα διάφορα έγγραφα ή βιβλία που συναντάς. Ετσι μπορείς να τα μελετήσεις με την ησυχία σου όποτε θελήσεις. Επιπλέον, υπάρχει και ένα ειδικό τσαντάκι-βαλιτσούλα, το οποίο περιέχει μερικά από τα σύνεργα ενός αλχημιστή (μαζί με το περίφημο Key of the Ancients), τα οποία επίσης θα χρειαστείς κατά τη διάρκεια των ερευνών σου. Αρνητική, κατά τη γνώμη μου, εξέλιξη αποτελεί επίσης το γεγονός ότι τώρα πια στις ομιλίες έχουν καταργηθεί τα ειδικά εικονίδια που δήλωναν τη συγκεκριμένη θεματολογία της συζήτησης, τα οποία βοηθούσαν σημαντικά το χρήστη.

Το πρόβλημα με τα saves του είναι ότι, πρώτον, δεν μπορείς να γράψεις τίποτα, απλώς το παιχνίδι σώζει την ακριβή εικόνα της τοποθεσίας που βρίσκεσαι, και κυρίως το ότι περιέχει μόνο οκτώ θέσεις για αντίστοιχα saves, τα οποία αποδεικνύονται πολύ λίγα για ένα παιχνίδι όπως αυτό. Τέλος, επίσης κάποιος πρέπει να πει στην εταιρεία ότι σε υπολογιστές με εγκατεστημένα τα ελληνικά ως βασική γλώσσα, τα σχόλια κάτω από τα saves φαίνονται "κινέζικα". Κάτι πρέπει να κάνουν και γι' αυτό.

Και ένα σχόλιο για το manual του παιχνιδιού. Αν και εξηγεί τα πάντα γύρω από το χειρισμό του, δεν μπορεί να είναι τυχαίο το γεγονός ότι δεν λέει τίποτα για την υπόθεση. Η όποια αναφορά υπάρχει είναι μόνο στο οπισθόφυλλο του πακέτου του Necronomicon. Προσωπικά, δεν με ενοχλούν τα νέα πακέτα των παιχνιδιών σε στιλ DVD ταινιών, αλλά όχι και έτσι.





Δείγμα του χάρτη με τον οποίο μετακινείσαι. Εδώ φαίνεται και το σημείο όπου βρίσκεται η City of Ancients.



Στο σημείο αυτό, και λύνοντας τους κατάλληλους γρίφους, θα αποκαλύψεις την πύλη που οδηγεί στη City of Ancients.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι αρκετά προσεγμένη, ο συνολικός όμως σχεδιασμός του Necronomicon δεν το αφήνει να απογειωθεί, όπως όφειλε να συμβεί σε ένα παιχνίδι τέτοιου είδους. Οποιος έχει παίξει το Shadow of the Comet ή το Dark Seed 1, θα καταλάβει αμέσως τι ακριβώς εννοώ.

Η δράση του παιχνιδιού, αν και είναι αρκετά ενδιαφέρουσα ως προς τη σταδιακή αποκάλυψη του τι πραγματικά συμβαίνει, εντούτοις είναι ιδιαίτερα γραμμική και αυτό δημιουργεί μειονέκτημα στην προσπάθεια να δημιουργηθεί ιδιαίτερο ενδιαφέρον από το χρήστη.

Στην αρχή του παιχνιδιού θα πρέπει να βρεις τι ακριβώς συμβαίνει στο φίλο σου εξερευνώντας τα περίχωρα του Pawtuxet. Εν συνεχεία, πρέπει να μελετήσεις εσύ ο ίδιος τις θεωρίες του Necronomicon και εδώ το παιχνίδι γίνεται πολύ ενδιαφέρον, αλλά και αρκετά δύσκολο. Τέλος, αφού εντοπίσεις την πύλη για τον κόσμο των Ancient Ones, πρέπει να ταξιδέψεις εκεί και να τους εμποδίσεις να γυρίσουν στη Γη. Το τελευταίο αυτό μέρος, προσωπικά, το βρήκα αρκετά "ξεκάρφωτο", πιστεύω ότι έπρεπε να υπάρξει άλλος σχεδιασμός της δράσης στο σημείο αυτό, κατά τα πρότυπα του Dark Seed, αφού εδώ όποια δράση υπάρχει φαίνεται να έχει μπει μόνο και μόνο για να πονοκεφαλιάσει. Ειδικά τον τελευταίο γρίφο του Necronomicon τον βρήκα τελείως παράλογο, στηρίζεται στη λογική του trial & error, εκτός και αν υπάρχει κάποιο hint που δεν μπόρεσα να εντοπίσω. Οι γρίφοι όμως με τα δύο key portals που πρέπει να ανοίξεις είναι πραγματικά έξυπνοι και ίσως αποτελούν τις καλύτερες στιγμές του παιχνιδιού.

Τελειώνοντας, θέλω να τονίσω ότι το Necronomicon είναι ένα παιχνίδι κυρίως για τους μυημένους στον κόσμο του Lovercraft. Δυστυχώς, δεν έχει τη μαγεία άλλων τίτλων του είδους. Οσοι θέλετε πραγματικά να απολαύσετε κόσμους παιχνιδιών που να στηρίζονται στα έργα του Lovercraft, ψάξτε να βρείτε τα μοναδικά Shadow of the Comet και Dark Seed 1.



ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, ακούς να σου κτυπούν την εξώπορτα. Βγες από το δωμάτιό σου και πήγαινε εκεί. Την ανοίγεις και εμφανίζεται ο φίλος σου ο Edgar που σου μιλά για κάποιο μεγάλο κίνδυνο, ενώ σου δίνει και ένα πυραμοειδές αντικείμενο. Γύρνα στο δωμάτιό σου ή περίμενε εδώ μέχρι να ακούσεις να σου ξαναχτυπούν την πόρτα. Πήγαινε και άνοιξέ τη. Είναι ο γιατρός Egleton, ο οποίος αφού σου μιλήσει για τον Edgar, σου δίνει το τηλέφωνό του. Γύρνα στο δωμάτιό σου και από το τραπεζάκι με το τηλέφωνο πάρε το κλειδί που βρίσκεις εκεί. Τώρα πήγαινε στο γραφείο που είναι στη γωνία και με το κλειδί άνοιξε το συρτάρι που βλέπεις στο πάνω μέρος του. Μέσα βρίσκεις χρήματα και τα κλειδιά της μηχανής σου. Πάρε και τα δύο και βγες από το σπίτι. Κάνε zoom-in στη μηχανή σου και βάλε μπροστά με τα κλειδιά. Στρίψε δεξιά (αριστερά πας στο πατρικό του Edgar) και φτάνεις στο χωριό. Προχώρησε προς την εκκλησία από το αριστερό πεζοδρόμιο όπως κινείσαι, πέρνα τη και πέρασε απέναντι. Προχώρησε προς την ίδια κατεύθυνση που κινούσουν μέχρι τώρα και στο πρώτο "άνοιγμα" που θα δεις στα δεξιά σου μπες μέσα. Προχώρησε και στο βάθος θα βρεις μία γυναίκα. Μίλησέ της δύο φορές. Πάρε από το inventory σου τα χρήματα και κάνε κλικ πάνω της. Η συνέχεια στις οθόνες σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	85
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	80

88



Adventure βασισμένο σε έναν από τους πιο πρωτότυπους κόσμους του μεγάλου H.P. Lovecraft. Το σενάριό του είναι εξαιρετικό, αλλά τα γραφικά του υστερούν σε σχέση με τα στάνταρ που δημιούργησε η ίδια εταιρεία με τα Dracula, ενώ και η δράση του δεν βρίσκεται στο ύψος ανάλογων προσπαθειών όπως το Shadow of the Comet.

AGE of SAIL II

Ο άνεμος είναι ευνοϊκός και το εγγλέζικο σκαρί, με το πανί του γαζωμένο, δεν μπορεί να μας ξεφύγει. Σε λίγο θα βρίσκεται σε απόσταση βολής. Τα κανόνια είναι γεμάτα και οι άντρες στις θέσεις τους. Η θάλασσα είναι έτοιμη να δεχθεί άλλο ένα ναυάγιο στην παγωμένη αγκαλιά της, όταν, ξαφνικά, τα πάντα χάνονται. Το γαλάζιο του πελάγους αντικαθίσταται από την μπλε οθόνη των Windows και οι γαλέρες εξαφανίζονται. Οχι, δεν είστε ο καπετάνιος ενός πολεμικού πλοίου του 1800. Είστε ένας ταλαίπωρος gamer που προσπαθεί να "παίξει" με το Age Of Sail 2.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
TALONSOFT	P-200, 32MB RAM, 250MB HD, 4x CD-ROM, 8MB 3D κάρτα γραφικών, 16-bit χρώμα

του Σπύρου Παράσχη
abyss@x-treme.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / **ΑΝΩΤΕΡΟ** / ΑΝΩΤΑΤΟ

Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, πρόκειται για ένα συναρπαστικό παιχνίδι στρατηγικής που αναβιώνει τις μεγάλες ναυμαχίες της περιόδου 1775-1820. Σύμφωνα με εμένα, πρόκειται για μία από τις μεγαλύτερες συλλογές από bugs που έχουν κυκλοφορήσει στα χρονικά. Κάπου ανάμεσα βρίσκεται ένα ενδιαφέρον παιχνίδι, αλλά δύσκολα θα μπορέσετε να το ξεθάψετε, όσο καλή διάθεση κι αν έχετε.

Ας μην προτρέχω, όμως, κι ας αρχίσω με μία μικρή αναδρομή. Τα strategies με ναυμαχίες εποχής ποτέ δεν ήταν πολυπληθή. Αξια αναφοράς είναι το Wooden Ships and Iron Men (μία σχετικά επιτυχημένη μεταφορά επιτραπέζιου στο PC), καθώς και το πρώτο Age Of Sail. Το εν λόγω παιχνιδάκι "έσκασε μύτη" το 1996 και ήταν ένα από τα πρώτα που έτρεχαν στα καινούρια τότε Windows 95. Παρά το δίχως έμπνευση interface του, που χρησιμοποιούσε τα επιεικώς βαρετά μενού των Windows και θύμιζε περισσότερο πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου παρά τίτλο διασκέδασης, το Age Of Sail συνδύαζε με αρκετή επιτυχία τη διασκέδαση και το ρεαλισμό. Πέντε χρόνια μετά, σε μία εξίσου άδεια από ανάλογα παιχνίδια αγορά, η Talonsoft, από τις κορυφαίες εταιρείες στο χώρο της στρατηγικής, επανέρχεται με μία μοντέρνα πρόταση πάνω στο ίδιο θέμα. Η εποχή είναι η ίδια -τα τέλη του 18ου και οι αρχές του 19ου αιώνα-, το θέμα το ίδιο -ναυμαχίες με ξύλινα ιστιοφόρα-, αλλά η υλοποίηση έχει αλλάξει κατά πολύ, εκμεταλλευόμενη τις εξελίξεις στο χώρο των PCs. Το κατά πόσο όμως τις εκμεταλλεύεται προς όφελος του παιχνιδιού, είναι αντικείμενο συζήτησης.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Είμαι αισιόδοξος άνθρωπος. Αν έρθει κάποιος και μου πει "Σπύρο, σου έχω καλά και κακά νέα. Ποια θέλεις να ακούσεις πρώτα;", θα επιλέξω τα καλά νέα. Ετσι ακριβώς θα αρχίσω και με το Age Of Sail 2, από τα καλά νέα. Τα γραφικά του, λοιπόν, είναι πάρα πολύ καλά. Οι μάχες εκτυλίσσονται σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον και ο παίκτης-ναύαρχος-καπετάνιος-παρατηρητής έχει τη δυνατότητα να μετακινήσει την κάμερα σε όποιο σημείο επιθυμεί. Τα τρισδιάστατα μοντέλα των πλοίων είναι λεπτομερή, έχουν πολύ προσεγμένα textures που αποδίδουν με πιστότητα τις ξύλινες κατασκευές και παρουσιάζουν αξιοσημείωτη ποικιλία. Σύμφωνα με την Akella (τη ρωσική εταιρεία που ανέπτυξε το AOS 2) στο παιχνίδι περιλαμβάνονται περίπου 2.000 μοντέλα πλοίων, αριθμός σίγουρα εντυπωσιακός. Ενδεικτικό για το λεπτομερές της σχεδίασης είναι ότι αν πλησιάσετε την κάμερα κοντά στα καράβια, θα δείτε μέχρι και τους ναύτες σας να κινούνται στο κατάστρωμα. Οι χώροι όπου εκτυλίσσονται οι μάχες, χωρίς να αμαυρώνουν τη γενική εικόνα, δεν αφήνουν εξίσου καλές εντυπώσεις. Ιδίως η απεικόνιση των παράκτιων περιοχών είναι χωρίς έμπνευση, με συνεχώς επαναλαμ-



Το interface σάς επιτρέπει να δείτε την εμβέλεια των κανονιών κάθε καραβιού.



Οι βολές που πέφτουν στο νερό δημιουργούν αληθοφανείς παφλασμούς.



Ενα πλοίο μόλις έχασε το κατάρτι του, με αποτέλεσμα να είναι εύκολη λεία για τους αντιπάλους...



Σε πολλές ναυμαχίες θα κληθείτε να ελέγξετε έναν μεγάλο αριθμό πλοίων.

βανόμενα textures και ελάχιστες εναλλαγές. Η απεικόνιση της θάλασσας πάλι είναι αρκετά ικανοποιητική, αν και λίγο στατική, ενώ ιδιαίτερα επιτυχημένη είναι η εμφάνιση του ουρανού. Οσον αφορά στα διάφορα ειδικά εφέ, οι επιδόσεις του Age Of Sail 2 είναι ικανοποιητικότατες. Ο φωτισμός του χώρου είναι ρεαλιστικός και καθορίζεται από τη θέση της κάμερας σε σχέση με τον ήλιο. Παίζοντας, λοιπόν, με την κάμερα, μπορεί να δείτε το φως να διαθλάται σχηματίζοντας μικρούς κύκλους (οι επαΐοντες το λένε lens flare) ή να γίνετε θεατές ενός πολύ ωραίου ηλιοβασιλέματος. Η μάχη όμως δεν αφήνει περιθώρια για ρομαντισμούς, όπως θα σας θυμίσουν οι καπνοί που αφήνουν οι κανονιοβολισμοί και ο αγριεμένος παφλασμός των κυμάτων. Γενικά, τα γραφικά το AOS2 στέκονται σε ιδιαίτερα υψηλό επίπεδο, ιδίως αν αναλογιστούμε ότι πρόκειται για παιχνίδι στρατηγικής και όχι για τίτλο δράσης. Η μηχανή που τα κινεί ονομάζεται STORM, αναπτυσσόταν επί τρία χρόνια και χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά στο Sea Dogs της Akella. Σύμφωνα με την εταιρεία, η STORM engine μπορεί να απεικονίσει μέχρι και 60 λεπτομερή τρισδιάστατα μοντέλα πλοίων, να αποδώσει με πιστότητα πολλά καιρικά φαινόμενα και να απεικονίσει διάφορα ειδικά εφέ. Ενδεχομένως όλα αυτά να αληθεύουν, αλλά αληθεύει εξίσου το γεγονός ότι η εν λόγω μηχανή είναι πολύ αργή. Στο μηχάνημα της δοκιμής (Celeron P-750, 128MB, GeForce2 MX), που υπερκάλυπτε κατά πολύ τις ελάχιστες απαιτήσεις του AOS2, όταν απεικονίζονταν ναυμαχίες κοντά στη στεριά ή όταν επέλεγα να κυλάει ο χρόνος γρήγορα (μία από τις ευκολίες του interface), το frame rate έπεφτε σε τραγικά επίπεδα, μετατρέποντας τη διασκέδαση σε βασανιστήριο.

ΗΧΟΣ

Οι αρχαίοι ημών πρόγονοι έλεγαν "η σιγή είναι χρυσός" και προφανώς θα είχαν τους λόγους τους. Δυστυχώς, όμως, οι άνθρωποι της Akella στερούνται, όπως φαίνεται, κλασικής παιδείας και έτσι αποφάσισαν να βάλουν στο παιχνίδι τους ηχητικά εφέ και μουσική, παρ' ότι είναι προφανές πως το έκαναν επειδή έπρεπε να το κάνουν, χωρίς να επιδείξουν ούτε διάθεση αλλά ούτε και έμπνευση. Εβαλαν, λοιπόν, μερικούς κρότους, πρόσθεσαν κάτι καμπανάκια και λίγους παφλασμούς, έβαλαν και μία όμορφη μουσική εποχής να παίζει στο βάθος, χωρίς να έχει καμία σχέση με τη δράση, και βάφτισαν όλο το σύνολο "ηχητικά εφέ και μουσική επένδυση". Το αποτέλεσμα; Είτε παίξετε με τον ήχο στο μάξιμουμ είτε αποσυνδέσετε τα ηχεία, οι εντυπώσεις που θα σας μείνουν είναι οι ίδιες. Είναι κρίμα που δεν δόθηκε μεγαλύτερη προσοχή σε αυτόν τον τομέα, γιατί το θέμα του AOS2 προσφέρεται για ωραίες ιδέες. Πού είναι οι απεγνωσμένες φωνές και οι θριαμβευτικές ιαχές των ναυτικών, πού είναι τα παραγγέλματα των καπετάνιων, πού είναι το τρίξιμο των ξύλων και το σφύριγμα του αέρα; Ας παραβλέψουμε, όμως, αυτό το μικρό παίσμα και ας πάμε εκεί όπου κρίνονται όλα τα παιχνίδια, δηλαδή στο...

GAMEPLAY/ΔΡΑΣΗ

Η Talonsoft, έχοντας ήδη στο ενεργητικό της το πρώτο Age Of Sail που είχε θεωρηθεί από τους κριτικούς πολύ επιτυχημένο, είχε όλα τα εχέγγυα να σχεδιάσει ένα εξαιρετικό παιχνίδι ναυμαχιών. Πραγματικά, το στήσιμο του Age Of Sail 2 είναι πολύ ενδιαφέρον, όσον αφορά τόσο στο κομμάτι της δράσης όσο και στις επιλογές πριν από αυτήν. Καταρχήν, υπάρχουν περισσότερα από 100 σενάρια ναυμαχιών που αφορούν τόσο σε ιστορικά όσο και σε φανταστικά γεγονότα. Επίσης, υπάρχει ένα campaign mode που επιτρέπει στον παίκτη να ξεκινήσει την καριέρα του από



Τα πράγματα χωρίς το μεσαίο κατάρτι είναι δύσκολα.



Η αναπαράσταση του καπνού από τη μηχανή γραφικών είναι αρκετά επιτυχημένη.



AGE of SAIL II



Μία σύντομη επισκόπηση του interface - μη νομίζετε ότι το manual είναι πολύ εκτενέστερο.



Οπως φαίνεται, δεν έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στην απεικόνιση του εδάφους.

ανθυποπλοίαρχος και να αναρριχηθεί στην ιεραρχία του αμερικανικού ή του βρετανικού ναυτικού. Οι διαθέσιμες δυνατότητες του παιχνιδιού συμπληρώνονται από το αναμενόμενο multiplayer mode που υποστηρίζει μέχρι και 16 παίκτες είτε σε LAN είτε στο Internet. Αυτά όσον αφορά στις επιλογές προτού αρχίσει η πραγματική δράση. Με το που θα βρεθείτε στη γέφυρα και θα μπείτε στα βαθιά νερά (κυριολεκτικά!), θα καταλάβετε ότι η δουλειά του καπετάνιου δεν είναι καθόλου εύκολη. Η δύναμη και η κατεύθυνση του αέρα, η θέση και η ισχύς των κανονιών κάθε πλοίου, ο τύπος των πυρομαχικών, η ευελιξία και η ταχύτητα του πλοίου, το στίγμα των αντιπάλων, η κατάσταση των πανιών, η στεριά που μπορεί να υπάρχει κοντά και το διαθέσιμο πλήρωμα είναι παράμετροι που ο υποψήφιος ναύαρχος πρέπει να λάβει σοβαρά υπόψη του, αν δεν θέλει να καταλήξει στον πάτο της θάλασσας. Αν μάλιστα λάβουμε υπόψη μας ότι οι ναυμαχίες μπορεί να εμπλέκουν από δύο μόλις αντίπαλα καράβια έως ολόκληρους στόλους, καταλαβαίνετε ότι η πολυπλοκότητα και η δυσκολία του AOS2 αυξάνονται γεωμετρικά.

Δυστυχώς, παρά τις καλές προθέσεις της Akella, τα πράγματα δεν λειτουργούν όπως πρέπει. Το interface είναι μεν επαρκές για τον έλεγχο ενός πλοίου, αλλά τα κάνει θάλασσα όταν επιλέξετε περισσότερα. Οι επιλογές για τη δημιουργία σχηματισμών και το σχεδιασμό της πορείας με waypoints δεν λειτουργούν καθόλου, πράγμα που λόγω του τρισδιάστατου σχεδιασμού των γραφικών δυσχεραίνει τα πράγματα και αποπροσανατολίζει. Γενικώς, ο χειρισμός απαιτεί από τον παίκτη τη ρύθμιση πολλών παραμέτρων για κάθε καράβι ξεχωριστά (η θέση των πανιών, τα πυρομαχικά, η κατανομή του πληρώματος σε διάφορες εργασίες κ.λπ.), κάτι που μπορεί να προσδίδει ρεαλισμό, αλλά εν τέλει κουράζει και απαιτεί ένα αδιάκοπο πέρα-δώθε με το ποντίκι. Αν ήθελα να εξασκήσω τα ανακλαστικά μου, θα αγόραζα κάποιο παιχνίδι δράσης, όχι ένα αυτοχαρακτηριζόμενο tactical naval combat game. Εκτός αυτού, κάποια χαρακτηριστικά δεν έχουν υλοποιηθεί όπως πρέπει. Ενδεικτικό παράδειγμα τα παραθαλάσσια φρούρια κοντά στα οποία εκτυλίσσονται κάποιες ναυμαχίες. Η παρουσία τους είναι σχεδόν διακοσμητική, αφού ακόμα κι όταν πυροβολούν προς τα εχθρικά προς αυτά πλοία, σχεδόν ποτέ δεν τους προκαλούν ζημιές. Ετσι, μένει χωρίς αξία η τακτική δυνατότητα να παρασύρετε τους αντιπάλους σε απόσταση βολής από τα συμμαχικά σας φρούρια, ώστε να τους πλήξετε από δύο πλευρές. Ακόμα, η τεχνητή νοημοσύνη των ελεγχόμενων από τον υπολογιστή εχθρών πολλές φορές ξενίζει και οι επιλογές των αντίπαλων καπετάνιων είναι επιεικώς ανόητες. Μήπως πρόκειται για τεχνητή ανοησία; Τελειώνοντας με την

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Προβλήματα στο φόρτωμα, προβλήματα με τα γραφικά, προβλήματα με τον ήχο, προβλήματα με την ταχύτητα... Ο,τι bug μπορείτε να φανταστείτε υπάρχει στο Age Of Sails II, που επάξια καταλαμβάνει μία θέση στο hall of fame των πιο προβληματικών παιχνιδιών. Ας θυμηθούμε μερικά άλλα επιφανή μέλη του club:

Battlecruiser 3000AD

Ενα εξαιρετικά φιλόδοξο σχέδιο που υποσχόταν πολλά αλλά έδινε ελάχιστα, το Battlecruiser 3000AD δημιουργούσε ένα ολόκληρο σύμπαν και επέτρεπε στον παίκτη να κινηθεί ελεύθερα σε αυτό, αναζητώντας την περιπέτεια, τη δύναμη και τη γνώση... στη θεωρία τουλάχιστον. Στην πράξη, το παιχνίδι κολλούσε συνεχώς και οι περισσότερες επιλογές του δεν λειτουργούσαν καθόλου ή υπολειτουργούσαν. Και να σκεφτεί κανείς ότι αναπτυσσόταν επί επτά χρόνια! Η ιστορία έχει και συνέχεια, αλλά εδώ δεν είναι ο κατάλληλος χώρος...

Daggerfall

Το δημιούργημα της Bethesda ήταν ένα επαναστατικό τρισδιάστατο RPG που οι φίλοι του είδους το περίμεναν με κομμένη την ανάσα. Εκτυλισσόταν σε έναν τεράστιο κόσμο, προσέφερε ατελείωτες ώρες αναζήτησης και διέθετε έναν εξαιρετικό τρόπο δημιουργίας χαρακτήρων. Δυστυχώς, αυτή η πολυπλοκότητα άφησε πολλά bugs να παρεισφρήσουν στο παιχνίδι, με αποτέλεσμα η έκδοση που κυκλοφόρησε για πρώτη φορά να είναι περισσότερο εκνευριστική παρά διασκεδαστική. Στη συνέχεια, όμως, η Bethesda κυκλοφόρησε τα απαραίτητα patches και τα προβλήματα βρήκαν σιγά σιγά τη λύση τους..

Frontier: First Encounters

Η τελευταία έκδοση του θρυλικού Elite, που για πολλούς δεν ήταν ένα απλό παιχνίδι αλλά τρόπος ζωής! Ο παίκτης ξεκινούσε την καριέρα του έχοντας στη διάθεσή του ένα ταπεινό διαστημόπλοιο και προσπαθούσε, είτε με τίμιους είτε με πλάγιους τρόπους, να φθάσει στα ανώτερα επίπεδα πλούτου και δύναμης. Το Frontier: First Encounters είχε τόσα πολλά προβλήματα, που αποσύρθηκε από τα μαγαζιά μέχρι να κυκλοφορήσει μία νεότερη, σταθερότερη έκδοση.

γκρίνια, δεν πρέπει να ξεχάσω το απαράδεκτο manual που αφήνει τον παίκτη να καταλάβει σχεδόν αβοήθητος τις λειτουργίες του παιχνιδιού. Κάπως έτσι αντικρούονται τα επιχειρήματα κατά της πειρατείας...

Παρά τις πολλές ενστάσεις μου, πάντως, δεν μπορώ να πω ότι το gameplay του AOS2 δεν έχει βάθος ή να αρνηθώ μερικές ωραίες ιδέες (π.χ. τη ρύθμιση της ταχύτητας ροής του χρόνου που σας επιτρέπει να προσπεράτε μερικά νεκρά χρονικά διαστήματα). Κατά τη γνώμη μου, όμως, οι σχεδιαστές του έχουν δώσει μεγαλύτερη έμφαση στο ρεαλισμό παρά στη διασκέδαση του παίκτη. Είναι, πάντως, βέβαιο ότι οι φανατικοί wargamers θα συμφωνήσουν με την επιλογή αυτή.

ΝΑΥΜΑΧΙΕΣ & PC

Οι ναυμαχίες με ιστιοφόρα είναι ένα θέμα που σπάνια συγκίνησε τις εταιρείες software, με αποτέλεσμα να είναι μετρημένα στα δάχτυλα τα σχετικά παιχνίδια. Ιδού μερικά από αυτά:



Wooden Ships and Iron Men (1997)

Διασκευή ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού (turn-based φυσικά) που είχε δημιουργήσει καλές εντυπώσεις.



Age Of Sail (1996)

Ο προπομπός του AOS2. Τα πέντε χρόνια από την κυκλοφορία του φαίνονται αποτυπωμένα στην εικόνα...



Admiral: Sea Battles (1996)

Αλλη μία turn-based απόπειρα που παιζόταν ως επιτραπέζιο. Παρά τα καλά γραφικά του, ο κόσμος θα ζούσε και χωρίς αυτό.

ΠΕΡΙ BUGS ΚΑΙ ΑΛΛΩΝ ΖΩΥΦΙΩΝ

Φυσικά, δεν πρέπει να ξεχάσουμε το κεφάλαιο bugs. Η πρώτη μου επαφή με τα προβλήματα του πονήματος της Akella ήρθε αμέσως μετά την εγκατάσταση. Κατά το φόρτωμα, αμέσως μετά το εισαγωγικό βίντεο, τα Windows κόλλησαν και εμφάνισαν τη γνωστή μπλε οθόνη. Πάτησα Escape και μπήκα στο κεντρικό μενού, το οποίο όμως, για ανεξήγηνίαστο λόγο, αναβόσβηνε συνέχεια. Αφού μου βγήκαν τα μάτια, επέλεξα μία αποστολή και άρχισα να παίζω. Κάποια στιγμή αποφάσισα να σώσω την πρόοδό μου για να συνεχίσω αργότερα. Φρούδες ελπίδες! Αμέσως μετά το φόρτωμα, το Age Of Sail 2 κόλλησε και μόνο ένα reset μπορούσε να το φέρει στα συγκαλά του. Αν η πρώτη εντύπωση μετράει, όπως λένε, τότε η κυκλοφορία της Talonsoft είναι χαμένη από χέρι. Ειδικά αν λάβουμε υπόψη ότι και η δεύτερη και η τρίτη και οι υπόλοιπες εντυπώσεις ήταν αντίστοιχες...

Ενδεικτικά σας αναφέρω ότι δοκίμασα το παιχνίδι σε δύο διαφορετικά μηχανήματα (Celeron 750, 128MB RAM, SCSI CD-ROM, Win 98SE, Geforce 2MX και P-II 450, 64MB RAM, Savage 4, Win ME), τα οποία παρουσίασαν πολλά, και σε πολλές περιπτώσεις διαφορετικά το ένα από το άλλο (!), κολλήματα. Στο δεύτερο σύστημα, μάλιστα, είχαν μόλις εγκατασταθεί τα Windows. Για να λύσω τις απορίες μου (μα πόσα bugs μπορεί να έχει πια;) πήγα στο forum της σελίδας του AOS2 στο Διαδίκτυο (www.akella.com) και διαπίστωσα ότι παρόμοια και χειρότερα προβλήματα είχαν πάρα πολλοί χρήστες. Ηταν μάλιστα τόσα πολλά και έντονα τα παράπονά τους, που ο αντιπρόσωπος της Talonsoft κ. Alvey αποχώρησε από το forum λόγω των όσων άκουσε.

Για να πούμε και του στραβού το δίκιο, έχει ήδη κυκλοφορήσει το πρώτο patch (v1.01) που υπόσχεται λύση σε κάποια προβλήματα, αλλά αυτό αφ' ενός δεν απαλλάσσει την Akella από την ευθύνη της κυκλοφορίας ενός εμφανώς μισοτελειωμένου προϊόντος αφ' ετέρου ακόμα και με την προσθήκη του patch, πολλά bugs ζουν και βασιλεύουν.



Κύριο μέλημα του καλού καπετάνιου είναι να κατεβάσει τα πανιά κατά τη διάρκεια της ανταλλαγής πυρών, για να μη σκιστούν και καταστραφούν.



Η σελίδα του παιχνιδιού (http://www.akella.com/aos2/news-eng.shtml). Επισκεφθείτε την, μήπως και βρείτε το πολυπόθητο patch που θα εξαλείψει τα bugs του Age Of Sail 2.

Η ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ

Συμπερασματικά, το Age Of Sail δεν με ικανοποίησε καθόλου. Είναι αλήθεια ότι πολλά από τα προβλήματά του μπορούν να λυθούν με τα αναμενόμενα patches, αλλά ακόμα κι αν φύγουν τα bugs, αυτό που μένει είναι ένα παιχνίδι που απευθύνεται στους (πολύ) φανατικούς wargamers, που οι ναυμαχίες του 18ου και 19ου αιώνα τούς συναρπάζουν. Οι υπόλοιποι θα βαρεθούν στο πεντάλεπτο.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	40
ΑΝΤΟΧΗ	60
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	80

55



Δυστυχώς, η Talonsoft τα έκανε... θάλασσα! Μα τόσα bugs, βρε παιδιά;

GUNMAN CHRONICLES

Το να ακολουθείς ένα όπλο που πυροβολεί, συνήθως δεν είναι κάτι ιδιαίτερο. Στο Gunman Chronicles, όμως, αυτό αποδεικνύεται εξόχως ενδιαφέρον. Το τι εννοούμε, θα το διαπιστώσετε συνεχίζοντας την ανάγνωση.

του Κίμωνα "007" Ι. Κεκέ
gkekes@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ | **ΜΕΣΟ** | ΑΝΩΤΕΡΟ | ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SIERRA STUDIOS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233MHz MMX, 32MB RAM, 400MB χώρο στο σκληρό, κάρτα γραφικών SVGA (16-bit), κάρτα ήχου.

Η ιστορία της ανάπτυξης του Gunman Chronicles είναι αρκετά ιδιόμορφη. Το project αρχικά ξεκίνησε περίπου έναν χρόνο μετά την κυκλοφορία του Half-Life από μία ερασιτεχνική ομάδα προγραμματιστών, η οποία σκόπευε να δημιουργήσει ένα modification για αυτό και να το διαθέσει ελεύθερα στο Internet. Είχαν δημιουργήσει μάλιστα και σχετικό site. Κάποια στιγμή αυτό υπέπεσε στην αντίληψη ενός στελέχους της Sierra και η εταιρεία έσπευσε να αγοράσει τα δικαιώματα και να συνεχίσει τη δημιουργία του. Την ίδια εποχή, όμως, η Sierra είχε ήδη κυκλοφορήσει ένα add-on για το Half-Life (το Opposing Force) και δεν τη συνέφερε να βγάλει και δεύτερο. Ετσι, οι προγραμματιστές αφιερώθηκαν αποκλειστικά σε αυτό, με σκοπό να δημιουργήσουν ένα αυτόνομο παιχνίδι. Δανειζόμενοι τη μηχανή γραφικών του Half-Life, προσπάθησαν να εμβαθύνουν στο σενάριο του παιχνιδιού προσθέτοντας παράλληλα μερικές καινοτομίες. Αποτέλεσμα όλων αυτών ήταν η δημιουργία του παιχνιδιού που τώρα βρίσκεται στα χέρια μας, του Gunman Chronicles. Ενα εύλογο ερώτημα που μπορεί να δημιουργηθεί σε πολλούς αναγνώστες είναι αν όντως αξίζει να πληρώσουν για ένα παιχνίδι που προοριζόταν να διατεθεί δωρεάν, μόνο και μόνο για μερικά επιπλέον στοιχεία. Η τελική απάντηση θα δοθεί από εσάς τους ίδιους αφού διαβάσετε το review.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο αχανές διάστημα του μέλλοντος ο άνθρωπος έχει δημιουργήσει αποικίες σε δεκάδες πλανήτες έξω από το ηλιακό σύστημά μας. Σε καθεμία από αυτές τις αποικίες έχουν αποσταλεί ειδικοί επιστήμονες, οι οποίοι μελετούν οτιδήποτε έχει σχέση



Hint: Θα πρέπει να τον αποφύγετε, αφού δεν μπορείτε να τον εξολοθρεύσετε!

με τον πλανήτη τους και ενημερώνουν τακτικά το Κεντρικό Αρχηγείο για την πρόοδο των εργασιών τους. Για την περαιτέρω προστασία της ανθρωπότητας το Αρχηγείο έχει συγκροτήσει στρατό από επίλεκτους μισθοφόρους με την ονομασία Gunmen. Σκοπός τους είναι να προστατεύουν τις αποικίες από εχθρικές επιθέσεις, κάτι σαν τους Texas Rangers δηλαδή.

Τα πάντα κυλούσαν ομαλά, ώσπου η επικοινωνία με μία από τις αποικίες διεκόπη. Χωρίς καθυστέρηση, ο General, ο ηγέτης των Gunmen, μαζί με μια διμοιρία στρατιώτες πηγαίνουν στον πλανήτη για να ανακαλύψουν τι έγινε. Οταν προσγειώθηκαν, στον πλανήτη επικρατούσε απόλυτη ησυχία. Ηταν προφανές ότι κάτι δεν πήγαινε καλά. Ξαφνικά, λίγες στιγμές μετά την αποβίβασή τους, ογκώδεις εξωγήινοι άρχισαν να ξεφυτρώνουν από το έδαφος. Εντρομοι οι Gunmen και παρακούοντας στις εντολές του General που τους πρόσταζε να πολεμήσουν, έτρεξαν πίσω στα σκάφη για να φύγουν από τον πλανήτη. Σε αυτή τη στιγμή έντασης ο General μένει πίσω, βορά στους εξωγήινους, από τους δειλούς που τον άφησαν.

Πέντε χρόνια έχουν περάσει από εκείνη την πρώτη συνάντηση με τους εξωγήινους, γνωστούς πλέον ως Xenomes. Και δεν ήταν μόνο αυτό. Οι εξωγήινοι κατάφεραν να εντοπίσουν πολλές ακόμα γήινες αποικίες, τις οποίες φυσικά κατέστρεψαν. Τώρα, όμως, τα πράγματα έχουν αλλάξει. Κάποιος φαίνεται ότι έχει παρέμβει στο γενετικό κώδικα των Xenomes μεγιστοποιώντας τη δύναμή τους. Οι υπεύθυνοι του Κεντρικού Αρχηγείου βρίσκονται σε κατάσταση απόγνωσης.

Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο του Major Archer. Αν και βρισκόσασταν ανάμεσα σε αυτούς που εγκατέλειψαν τον General, ο κόσμος σας θεωρεί ήρωα. Η αποστολή σας είναι να αποκαλύψετε τον υπεύθυνο αυτής της πλεκτάνης και να δώσετε ένα οριστικό τέλος στον πόλεμο ανθρώπων - Xenomes. Είστε η μόνη ελπίδα της ανθρωπότητας. Θα καταφέρετε να ανταποκριθείτε στο βαρύ ρόλο που σας ανέθεσαν;



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οπως προαναφέραμε, στα γραφικά χρησιμοποιείται η engine του Half-Life με κάποιες μικροβελτιώσεις. Μπορεί το οπτικό αποτέλεσμα να μη συγκρίνεται με αυτό της Quake 3 engine, όμως καταφέρνει να αποδώσει το περιβάλλον αρκετά ρεαλιστικά. Ακόμα, μερικά σημεία όπως η σχεδίαση του βροντόσαυρου και των raptors, έχουν προσεχθεί ιδιαίτερα, σε βαθμό που αγγίζουν την τελειότητα. Κάθε πλανήτης που επισκέπτεστε (τρεις είναι συνολικά) έχει τα δικά του χαρακτηριστικά καθώς και τους δικούς του χαρακτήρες. Το αίμα ρέει άφθονο, ενώ με τη σωστή χρήση των όπλων σας ή του τανκ (αυτό για τους φίλους του Carmageddon) μπορείτε να διαμελίσετε τους αντιπάλους σας μέχρι αη-



Face to face με τον εξωγήινο της εισαγωγής.



Ενα γενετικά τροποποιημένο Xenome.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Καλά γραφικά
- Δυνατότητα ρύθμισης όπλων
- Μοναδική ατμόσφαιρα
- Καλοσχεδιασμένα levels

Αρνητικά

- Ενα απλό "πταίσμα" που ίσως παρατηρήσετε είναι ότι, όταν ελαχιστοποιείτε το παράθυρο του παιχνιδιού, στο κάτω μέρος αναγράφεται "Half-Life" αντί "Gunman Chronicles", αλλά αυτό στην πράξη δεν ενοχλεί σε τίποτα.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΧΗΜΕΙΑΣ



Οξύ + βάση = άλας και νερό, όπως γνωρίζουμε από τη Χημεία. Εδώ, όμως, με μειωμένες αναλογίες έχουμε ένα φονικό όπλο. Το όπλο αυτό αναμειγνύει τρία στοιχεία: ένα οξύ, μία βάση και ένα ουδέτερο, με ρυθμιζόμενες αναλογίες το καθένα. Προσοχή, λοιπόν, στις δοκιμές σας, γιατί εάν αναμείξετε ισοδύναμες ποσότητες βάσης και οξέος, θα έχετε εξουδετέρωση και το μόνο που θα καταφέρετε θα είναι να καταβρέξετε τον αντίπαλό σας, χωρίς φυσικά να πάθει τίποτα :).

DNA: ΤΟ "ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΖΩΗΣ"



Πέρα από τη φαντασία του παιχνιδιού, ας μην ξεχνάμε την πραγματικότητα της βιοτεχνολογίας: Η γενετική τεχνολογία είναι μετά την ηλεκτρονική ο επιστημονικός τομέας στον οποίο επενδύονται τα περισσότερα κεφάλαια για έρευνα και ανάπτυξη. Ποιος ξέρει, ίσως σε λίγα χρόνια ο εφιάλτης που ο Μάικλ Κράιτον περιέγραψε στο "Jurassic Park" να γίνει πραγματικότητα. Το μόνο που χρειάζεται είναι να βρεθεί το DNA των δεινοσαύρων. Η υπόλοιπη τεχνολογία υπάρχει σχεδόν... στο σύνολό της.

Το DNA (ή σε πλήρη ανάπτυξη δεσοξυριβοζονουκλεϊνικό οξύ, για όσους μελέτησαν τη Βιολογία στο σχολείο και αντέχουν ακόμη να το προφέρουν) είναι ένα μακρομόριο που περιέχει όλες τις αναγκαίες πληροφορίες για την οικοδόμηση ενός οργανισμού. Αποτελεί μία πολυσύνθετη χημική ένωση, ικανή να προσδιορίσει τις ιδιότητες και τη λειτουργία του οργανισμού. Βρίσκεται μέσα στα κύτταρά μας και αυτό καθορίζει από το αν τα μάτια μας θα είναι πράσινα έως το γεγονός ότι έχουμε χέρια και όχι φτερά, νύχια και όχι λέπια κ.ο.κ.

Μία αλλαγή στον τρόπο με τον οποίο συνδυάζονται τα βασικά δομικά στοιχεία της [οι βάσεις Αδενίνη (A), Θυμίνη (T), Κυτοσίνη (C), Γουανίνη (G)] μπορεί να προκαλέσει μετάλλαξη στους απογόνους του οργανισμού. Οσο και αν μοιάζει με επιστημονική φαντασία, τέτοιες προσπάθειες έχουν γίνει.

Αμέσως μετά την πρώτη χαρτογράφηση του DNA από τους F. Krick και J. Watson το 1953, έχει αρχίσει (με την ταυτόχρονη ανάπτυξη της βιοτεχνολογίας) μία σειρά πειραμάτων γενετικής παρέμβασης σε ζώντες οργανισμούς. Στις ημέρες μας γίνεται πολύς λόγος τόσο για την κλωνοποίηση (μόνο ζώων... για την ώρα) όσο και για την -ορατή πλέον- συμπλήρωση της αποκωδικοποίησης του ανθρώπινου γονιδιώματος. Με άλλα λόγια, παρατηρείται επαναφορά παλαιών μύθων και αντιλήψεων και η αλληγορική μεταγραφή τους στη σύγχρονη πραγματικότητα (θέμα προσφιλές και σε αρκετά σενάρια παιχνιδιών). Από τις απαρχές της ιστορίας του ο άνθρωπος απεικόνιζε το κακό και όχι μόνο ως κάποιο γενετικά τροποποιημένο ζώο. Ανθρωποι με κεφάλια σκύλου, ερπετά με φτερά εντόμων κ.ά. Οπως αναφέρει ο Νομπελίστας F. Zacob: "... Η εργασία πάνω στο ανασυνδυαζόμενο DNA γεννά παλιούς εφιάλτες. Ξυπνά παλιούς μύθους: οι θνητοί που τιμωρήθηκαν αυστηρά γιατί έκλεψαν μία ουσία προορισμένη για τους Θεούς ...".

Είναι σαφής εδώ η αναφορά στον Προμηθέα και τα πάθη του. Φαίνεται πως η νέα εποχή της Βιολογίας μόλις έχει αρχίσει να δείχνει το ... σκληρό πρόσωπό της.

Στο παιχνίδι, ευτυχώς, όλα κινούνται στη σφαίρα της φαντασίας και μοιάζουν περισσότερο απλά και ανώδυνα. Παρ' όλα αυτά δεν μπορεί κανείς να αποκλείσει τους προφανείς συνειρμούς και, τελικά, να μη... φιλοσοφήσει για λίγο πάνω στην τρομακτική προοπτική μιας εκτεταμένης γενετικής παρέμβασης στο ανθρώπινο είδος.



δίας (εδώ που τα λέμε υπάρχει ειδική επιλογή απενεργοποίησης των συγκεκριμένων εφέ, αλλά δεν πιστεύω ότι θα τη χρησιμοποιήσει κανένας). Οσον αφορά στα in-game videos, όλα είναι κατασκευασμένα με την engine του παιχνιδιού με εξαίρεση το εισαγωγικό, το οποίο θα σας αφήσει άφωνους (που είσαι, ρε George Lucas, να δεις!).

Τα formats που υποστηρίζονται είναι τα γνωστά Direct3D και OpenGL, ενώ υπάρχει ειδική επιλογή για τους κατόχους κάρτας 3dfx. Σημειωτέον ότι το παιχνίδι δεν απαιτεί 3D accelerator για να τρέξει, αλλά αν θέλετε να απολαύσετε την ποιότητα των γραφικών στο μέγιστο (32-bit textures, 1.086x800), καλό θα ήταν να διαθέτετε έναν. Τέλος, επειδή μερικά screenshots μπορεί να αδικούν το παιχνίδι, το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να δοκιμάσετε κάποιο demo, για να διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι τη μοναδική ποιότητά του στα γραφικά.

Στον τομέα του ήχου δεν υπάρχει τίποτα ιδιαίτερο από πλευράς μουσικής, αφού αυτή απουσιάζει παντελώς από το Gunman Chronicles. Για να υπερκαλυφθεί όμως αυτή η έλλειψη, οι προγραμματιστές φρόντισαν να προσθέσουν αρκετά ηχητικά εφέ και ομιλίες, οι οποίες είναι άριστης ποιότητας και δένουν αρμονικά με το συνολικό παιχνίδι. Μερικές φορές, βέβαια, οι φωνές των χαρακτήρων θα σας θυμίσουν ταινία γουέστερν, αλλά αυτό κάθε άλλο παρά αρνητικό θα μπορούσε να είναι (αν διαβάσετε προσεκτικά τα κείμενα στη συσκευασία του παιχνιδιού, αναφέρουν καθαρά ότι διακατέχεται από μία "wild west" ατμόσφαιρα).

GAMEPLAY

Το gameplay είναι μακράν ο πιο ενδιαφέρων τομέας του παιχνιδιού. Καταρχήν, προτού ξεκινήσετε, θα πρέπει να γνωρίζετε ότι το AI (Artificial Intelligence) των αντιπάλων κυμαίνεται σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Το ίδιο AI που έκανε το Half-Life τον αδιαμφισβήτητο βασιλιά των 3D action games χρησιμοποιείται και στο Gunman. Οι αντιδράσεις των αντιπάλων στις κινήσεις σας πλησιάζουν πολύ την πραγματικότητα.

Αυτό, βέβαια, δεν θα πρέπει να φοβίζει τους νέους χρήστες, καθώς οι προγραμματιστές έχουν φροντίσει και γι' αυτούς. Οσοι από εσάς έχουν παίξει το Half-Life θα θυμούνται ότι το παιχνίδι σάς έριχνε από την αρχή στα δύσκολα. Εδώ τα πράγματα είναι διαφορετικά. Πριν να αναλάβετε υπηρεσίες, παρεμβάλλεται ένα training που σας βοηθά να εντρυφήσετε στη χρήση των όπλων και στην αποφυγή των κίνδυνων που θα σταθούν εμπόδιο στο έργο σας. Εκεί θα μάθετε τα βασικά όπλα καθώς και τους τρόπους ρύθμισής τους ανάλογα με την περίσταση. Ναι, καλά ακούσατε. Κάθε όπλο έχει διαφορετικούς τρόπους χρήσης. Για παράδειγμα, το blaster μπορεί να πυροβολεί είτε με ρυθμό 10 shots το δευτερόλεπτο είτε πιο αργά, απελευθερώνοντας όμως μεγαλύτερη ενέργεια. Γενικά υπάρχουν τόσοι τρόποι ρύθμισης (συνεπώς και εκτέλεσης των αντιπάλων) που θα κρατήσουν το ενδιαφέρον σας ζωντανό για πολύ καιρό. Ακόμα ένα ευχάριστο στοιχείο είναι η δυνατότητα να οδηγήσετε τανκ. Μία παρόμοια δυνατότητα είχε εμφανιστεί πριν από περίπου έξι χρόνια στο εξαίρετο CyberMage, για όσους το θυμούνται.

Τα χαρακτηριστικά που διαφοροποιούν το παιχνίδι από τα υπόλοιπα shoot'em up είναι ο σχεδιασμός και η game ευρύτερη φιλοσοφία του. Η σκέψη παίζει καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξή του. Δεν είναι Quake 3 για να



Το interface του παιχνιδιού.



Εκτός των άλλων, θα εκπαιδευτείτε και στο... παίξιμο πιάνου (πλάκα κάνω)!

σκοτώνεις απερίσκεπτα ό,τι βρεις μπροστά σου. Υπάρχουν βέβαια αρκετοί σκοτωμοί, αλλά οι κινήσεις πρέπει να είναι λεπτές και καλομελετημένες, αν θέλετε να επιβιώσετε. Και επειδή στο μεγαλύτερο μέρος θα βρίσκεστε μόνοι (οι στρατιώτες πεθαίνουν σχεδόν από την αρχή του παιχνιδιού), θα πρέπει να συνηθίσετε αυτόν τον τρόπο δράσης.

Για να εκπληρώσετε την αποστολή σας, θα κληθείτε να ταξιδέψετε σε τρεις διαφορετικούς πλανήτες. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε αρκετές φορές τον General (παρέμεινε ζωντανός), ο οποίος κάνει τα πάντα για να σας εκδικηθεί για την προδοσία. Θα συναντήσετε επίσης μία γυναίκα-robot, που στην αρχή θα προσπαθήσει να σας εξοντώσει, αλλά τελικά θα ταχθεί με το μέρος σας εναντίον του. Τα επίπεδα αποτελούν το ένα συνέχεια του άλλου και είναι συνολικά 68!!! Ανάμεσα σε αυτά θα παρεμβάλλονται αρκετές φορές cinematics τα οποία θα σας βοηθήσουν να εμβαθύνετε στην υπόθεση. Και να θυμάστε: πρωταρχικός στόχος είναι η επιβίωση.



MULTIPLAYER - WEB

Το URL του official Web site του παιχνιδιού είναι το www.rewolfsoftware.com/gunman.

Το συγκεκριμένο site αναλύει το παιχνίδι σε γενικές γραμμές, παραθέτοντας μερικά πολύ όμορφα screenshots. Ενα σημαντικό μειονέκτημα, όμως, είναι ότι δίνει έμφαση μόνο σε μερικά συγκεκριμένα χαρακτηριστικά του (π.χ. παρουσιάζει μόνο ένα όπλο, δεν απεικονίζονται όλοι οι εχθροί), κάτι που μπορεί να το υποβιβάσει στα μάτια του χρήστη.



Ιδού πώς έψησα τον οβελία!

Οσο για το multiplayer, δεν θα μπορέσω να παραθέσω σχόλια, επειδή δεν ήταν δυνατή η πρόσβαση σε αυτό. Ναι μεν εντόπιζε όλους τους διαθέσιμους servers, αλλά κάθε φορά που επιχειρούσα να συνδεθώ μου παρουσίαζε μήνυμα ότι το CD-key που έχω δώσει είναι λανθασμένο. Προσπάθησα και με άλλες πλάγιες μεθόδους χωρίς καμία επιτυχία. Δεν γνωρίζω εάν το πρόβλημα είναι γενικό ή αν παρουσιάζεται μόνο στο συγκεκριμένο CD, θα προσπαθήσω όμως να επικοινωνήσω με την υπεύθυνη εταιρεία σχετικά με αυτό.

ΓΕΝΙΚΑ

Σε γενικές γραμμές το Gunman Chronicles είναι πολύ καλή επιλογή που υπόσχεται άφθονες συγκινήσεις και διασκέδαση. Το υποβλητικό περιβάλλον και η ένταση που δημιουργείται κατά τη διάρκεια διάφορων φάσεών του θα σας δημιουργήσουν την εντύπωση ότι συμμετέχετε σε θρίλερ. Ισως το κορυφαίο action shooter μετά το Half-Life. Ενα μεγάλο μπράβο στη Rewolf Software.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	97
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	98
GAMEPLAY	96
ΑΝΤΟΧΗ	89

92



Ενα παιχνίδι που είναι σε θέση να συγκινήσει ακόμα και αυτούς που δεν ενδιαφέρονται ιδιαίτερα για το Half-Life.

"ΠΡΟ-ΣΟΧΗ...ΗΜΙ-ΑΝΑΣ!...ΕΠ' ΩΜΟΥ ΑΡΜ! ΠΑΡΟΥΣΙ-ΑΣΤΕ ΑΡΜ... Ρε, νέε, έτσι παρουσιάζουν; Κάν' το σωστά μη φας καμπάνα!" Όχι τίποτε άλλο, αλλά να εξασκούμαστε σιγά σιγά, γιατί κατά πάσα πιθανότητα το παρόν θα είναι το τελευταίο review μου για τον επόμενο ενάμισι χρόνο, αφού έφθασε η στιγμή να υπηρετήσω τις Ενοπλες Δυνάμεις. Βέβαια, υπάρχει μία μικρή πιθανότητα να συνεχίσω την... υπηρεσία μου στο "PC Master". Τι είναι όμως καλύτερο, υπηρεσία στο στρατό ή στο "PC Master" με αρχισυντάκτη τον Κράτσα; Μάλλον για στρατό με βλέπω!

DELTA FORCE
Land Warrior

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
NOVALOGIC

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II/Celeron 400, 64MB RAM, Direct 3D graphics card (Voodoo 3, TNT, nVIDIA recommended) 4x CD-ROM drive, Win 95/98/Me/2000, 200MB στο σκληρό

Την περίοδο που γράφονταν οι γραμμές μού έμεναν λίγες μέρες προτού παρουσιαστώ. Εμφανίζεται, λοιπόν, αυτός ο #$@*&%!$ ο Καφούρος, ο οποίος συνεχώς παρεμβαίνει στα κείμενά μου και γράφει χαζομαρίτσες για άσχετα θέματα όπως το ποδόσφαιρο, και μου λέει να γράψω ακόμα ένα review. Ούτε στο στρατό δεν γλιτώνει κανείς αν είναι συντάκτης του "PC Master". Δεν βαριέσαι, λέω, ας το γράψω... Και μου δίνει το συγκεκριμένο τίτλο. Μα αν είναι δυνατόν; Αυτός ο άνθρωπος (αν και δεν είναι απολύτως σίγουρο) με εμπαίζει. Παραμονές θητείας και μου δίνει έναν τίτλο με καθαρά στρατιωτικό ύφος! Εχε χάρη που το παιχνίδι μού κέντριζε ανέκαθεν το ενδιαφέρον.

Ας περάσουμε, όμως, στο κυρίως θέμα, το οποίο δεν είναι άλλο από το Delta Force Land Warrior της Novalogic. Η τελευταία είναι λίγο πολύ γνωστή στον κόσμο των simulators, διαθέτοντας εμπειρία αρκετών χρόνων. Με τους τίτλους που έχει δημιουργήσει, έχει βάλει πλέον το δικό της τουβλάκι στο οικοδόμημα που ονομάζεται flight sims και simulation games. Ποιος flight simmer δεν έχει δει ή έστω δεν έχει ακουστά τη σειρά F-22 Lightning I, II, III ή το F-16 Multirole Fighter ή ακόμα το MiG - 29 Fulcrum; Ακόμη, πέραν των flight simmers, gamers (οι οποίοι αρέσκονται σε παιχνίδια του στυλ Rainbow Six, Project IGI κ.λπ.) είχαν "περιποιηθεί" δεόντως τα Delta Force 1 και 2. Ακριβώς επειδή τα Delta Force 1 και 2 είχαν μεγάλη απήχηση, η Novalogic έκρινε πως η δημιουργία ενός τρίτου, καλύτερου μέρους, ήταν επιβεβλημένη και έτσι... "έφερε στον κόσμο" το Land Warrior, φρέσκο και ανανεωμένο, έτοιμο να προσφέρει νέες συγκινήσεις και έντονες μάχες.

ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΕ ΤΟ DELTA FORCE 2

Η πρώτη και εμφανέστατη διαφορά έχει να κάνει με τα γραφικά. Στο Delta Force 2 τα γραφικά ήταν μεν καλά, αλλά όχι τα καλύτερα. Μάλιστα, όπως πολύ εύστοχα παρατηρούσε στο review του παιχνιδιού ο Federal (Γιώργος Κυριακός), οι τίτλοι που είχαν κυκλοφορήσει παράλληλα με αυτό εκείνο το διάστημα (Rogue Spear και SWAT 3) είχαν μακράν καλύτερα γραφικά, κάτι που έκανε τον τίτλο της Novalogic να υστερεί απέναντι τους. Στο Land Warrior οι προγραμματιστές της εταιρείας χρησιμοποιούν νέα μηχανή γραφικών, κάτι που βελτιώνει σημαντικά τα γραφικά και το μειονέκτημα του προηγούμενου τίτλου εδώ τείνει να γίνει ατού! Στη συνέχεια θα αναφερθούμε πιο αναλυτικά στο θέμα.

Από εκεί και πέρα, όσοι ασχολείστε με αυτού του είδους τα παιχνίδια, και δη με τα Delta Force, θα διαπιστώσετε πως δεν υπάρχουν άλλες ιδιαίτερες διαφορές, αν εξαιρέσουμε κάποια μικροπράγματα στο interface την ώρα της μάχης. Ούτε και στο multiplayer mode υπάρχουν σημαντικές διαφορές. Ας επιχειρήσουμε, όμως, μία βαθύτερη "τομή" σε αυτό το military simulation για να δούμε τι έχει να προσφέρει. Είναι ευκαιρία μάλιστα να δουν μερικά features του εκείνοι οι οποίοι δεν έχουν ασχοληθεί κατά το παρελθόν με τη σειρά Delta Force.

Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Ο σκοπός σας είναι απλός: Εχετε στη διάθεσή σας μία ομάδα από πέντε επίλεκτους στρατιώτες (βλ. σχετικό ένθετο), τρεις άνδρες και δύο γυναίκες. Επιλέγετε έναν από



Σπάσ' τα!



Ολοι οι εσωτερικοί χώροι στο παιχνίδι είναι ιδιαίτερα λεπτομερείς.



Οι αρχαιολογικοί χώροι του Μεξικού έχουν αποδοθεί με ακρίβεια.

αυτούς και μέσω της campaign που περιλαμβάνει το single player mode εκτελείτε μία σειρά αποστολών, όπως απελευθέρωση ομήρων, καταστροφές οπλικών συστημάτων, σύλληψη τρομοκρατών και καταστροφή τρομοκρατικών στρατοπέδων. Το οπλοστάσιο που έχετε στη διάθεσή σας δεν είναι τεράστιο, αλλά είναι αρκετό για να κάνετε τη δουλειά σας. Περιλαμβάνει διάφορα "καλούδια", όπως το M4 (που αν θυμάμαι καλά είναι από τα αγαπημένα του Federal), το G11, το AK-47 -το γνωστό σε όλους πια Kalasnikov-, το MP5-SD και άλλα πολλά ακόμα. Οπότε οπλίστε, σημαδέψτε και... ΠΥΡ!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οπως προαναφέραμε, τα γραφικά παρουσιάζονται εξαιρετικά βελτιωμένα, καθώς η engine τους επανασχεδιάστηκε από το μηδέν. Λεπτομερή μοντέλα τόσο στους ανθρώπους όσο και στα κτίρια, ελικόπτερα, φορτηγά, όπλα και κάθε είδους τρισδιάστατα αντικείμενα. Βέβαια, για να μην είμαστε υπερβολικοί, οι άνθρωποι δεν είναι άσχημα σχεδιασμένοι, αλλά μη φανταστείτε μοντέλα όπως εκείνα του FIFA 2001, τα οποία έχουν αποδοθεί με εκπληκτική λεπτομέρεια.

Τα περιβάλλοντα, ή αν θέλετε τα θέατρα των επιχειρήσεων, είναι ικανοποιητικά σχεδιασμένα, με λόφους, δέντρα, ποταμούς, θάλασσες, ό,τι δηλαδή υπάρχει στη φύση. Το νερό έχει πολύ καλό εφέ αντανάκλασης, ενώ τα textures χαρακτηρίζονται από εξαιρετική λεπτομέρεια, είτε μιλάμε για λιβάδια, είτε για ερήμους, είτε για χιόνια κ.λπ. Ακόμη και αν πλησιάσετε πολύ κοντά σε κάποιον τοίχο κτιρίου ή στο έδαφος, τα textures δεν χάνουν τη λεπτομέρειά τους.

Ο φωτισμός είναι επίσης εξαιρετικός τόσο τη μέρα όσο και τη νύχτα. Αρκετές αποστολές θα λάβουν χώρα την αυγή, τις απογευματινές ώρες, το σούρουπο, το απομεσήμερο κ.λπ. Γενικότερα, θα μπορέσετε να δείτε όλα τα στάδια μιας μέρας και ο φωτισμός έχει αποδοθεί καταπληκτικά. Πέραν όμως του φωτισμού, θα δώσετε τις μάχες κάτω από ποικίλες καιρικές συνθήκες, όπως βροχή, χιόνι, ομίχλη ή λιακάδα - όπου είναι και καλύτερα, αφού επικρατεί διαύγεια και μπορείτε να σημαδεύετε καλύτερα τους εχθρούς σας. Ωστόσο, με τις καιρικές συνθήκες προστίθεται ακόμα μεγαλύτερος ρεαλισμός και ατμόσφαιρα στον τίτλο.

Τα υπόλοιπα εφέ είναι εξίσου ικανοποιητικά. Φυσικά, αναφερόμαστε στις ρινές των όπλων, στους εξοστρακισμούς των σφαιρών, στις εκρήξεις, στο animation των ανθρώπων όταν δέχονται τις σφαίρες αλλά και σε στατικά αντικείμενα, όπως κτίρια και οχήματα, που τα βλέπεις να καταστρέφονται ή να σπάζουν τα τζάμια τους.

Αν και οι απαιτήσεις σε πόρους συστήματος είναι σχετικά μεγάλες, δεν συνάντησα προβλήματα με έναν Celeron 466 και 64MB RAM. Συνάντησα όμως σοβαρά προβλήματα με τη Voodoo Banshee, όπου τα textures του εδάφους αλλά και των κτιρίων δεν φαίνονταν όπως θα έπρεπε. Στο μεν έδαφος το χρώμα ήταν είτε γκρι είτε μοβ -αναλόγως αν είμαστε σε έρημο ή όχι- στα δε κτίρια τη μία ήταν κανονικά την άλλη είχαν διάφορα περίεργα σχήματα. Ο λόγος είναι απλός, αφού η συγκεκριμένη κάρτα δεν υποστηρίζει multitexturing. Το παιχνίδι δοκιμάστηκε εν συνεχεία σε μηχάνημα με Voodoo 3000, AMD K6 400 και 256MB RAM. Σε ανάλυση 1.024x768 έχανε λίγα frames, αλλά όχι σε ενοχλητικό βαθμό, ενώ σε 640x480 η εικόνα ήταν πολύ smooth και η διαφορά στην ποιότητα και στη λεπτομέρεια των γραφικών είναι ελάχιστη.

Στο ηχητικό μέρος μπορώ να πω ότι το Land Warrior τα καταφέρνει περίφημα. Οπως στο Delta Force 2, έτσι κι εδώ δεν έχει μουσική υπόκρουση παρά μόνο στα μενού επιλογών. Εντούτοις, δεν επιδρά καθόλου αρνητικά, εφόσον και τα ηχητικά εφέ κάνουν και με το παραπάνω τη δουλειά τους. Οι πυροβολισμοί ακούγονται πολύ ρεαλιστικοί και κάθε οπλικό σύστημα έχει το δικό του εφέ. Ταυτόχρονα, οι φωνές των εχθρών ακούγονται επίσης πολύ ρεαλιστικά και μάλιστα μιλούν τη μητρική τους γλώσσα (αναλόγως της εθνικότητάς τους)! Φυσικά, πέρα από τους ήχους της μάχης θα ακούτε τους ήχους του περιβάλλοντος, όπως των πουλιών, του αέρα, της βροχής -όταν πέφτει- μέχρι και οι μύγες



Δεν τη γλιτώνεις, ό,τι και να κάνεις.



Φίλε, για πες αλεύρι!

DELTA FORCE
Land Warrior

DELTA FORCE TEAM



Gas Can

Name: Sgt Cole Harris
MOS: Demolitions Grenadier
Age: 32
Birthplace: Tyler Texas
Special abilities: Ακριβής με όπλα που δεν φημίζονται για την ακρίβειά τους



Mako

Name: Chief Warrant Officer 2 Erica Swift
MOS: Underwater Demolitions
Age: 25
Birthplace: Σε αμερικανική πρεσβεία στη Νότια Γαλλία
Special abilities: Η γιατρός της ομάδας (μόνο στο multiplayer)



Pibull

Name: 1LT Rydel Wilson
MOS: Heavy Gunner
Age: 31
Birthplace: Bronx, NY
Special abilities: Σταθερός με βαρέα όπλα



Snakebite

Name: Sgt Jenn Tanaka
MOS: CQB/ Covert Ops
Age: 28
Birthplace: San Francisco
Special abilities: Αψογος χειρισμός του μαχαιριού



Longbow

Name: Sgt Daniel Lonetree
MOS: Sniper
Age: 25
Birthplace: Tuba City, Arizona
Special abilities: Σταθερός και ακριβής

ακούγονται! Τώρα, αν έχετε τέσσερα ηχεία και τη SoundBlaster Live, τότε μιλάμε για τον ορισμό του surround ήχου. Τι άλλο θέλετε;

THE ON-LINE WAR THEATER

Οπως και στο προηγούμενο Delta Force, έτσι κι εδώ όλα "τα λεφτά" είναι στο διαδικτυακό τομέα. Δεν λέω, καλή η campaign και με εύρος σε διάρκεια, αλλά κάποια στιγμή θα τελειώσει και τότε τι γίνεται; Συνεπώς, η Novalogic συνεχίζει την ίδια πετυχημένη συνταγή. Προσφέρει έναν δωρεάν server, το Novaworld, όπου όλοι οι ψηφιακοί στρατιώτες συναντιούνται και κάνουν το "μαγαζί" κόλαση.

Να πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Καταρχήν, υπάρχει ενσωματωμένη στο μενού επιλογών η επιλογή Play on Novaworld, μέσω της οποίας συνδέεστε κατευθείαν με τον server της Novalogic, όπου υπάρχουν rooms στα οποία μπορείτε να μπείτε για να αναλάβετε δράση. Φυσικά, πριν από αυτό έχετε τη δυνατότητα να φτιάξετε το χαρακτήρα σας. Δηλαδή να επιλέξετε ένα πρόσωπο (έχει αρκετά), να δώσετε το nickname σας και τέλος να επιλέξετε μία ειδικότητα, όπως gunner, grenadier κ.λπ. (αν και το τελευταίο είναι χρήσιμο μόνο για τις cooperative αποστολές). Αν όμως δεν θέλετε, ντε και σώνει, να μπείτε στη Novaworld, υπάρχουν οι Multiplayer options, όπου μπορείτε να κάνετε join σε κάποιο server που ήδη γνωρίζετε ή να κάνετε host ένα session. Αν είστε host, μπορείτε φυσικά να επιλέξετε το είδος του παιχνιδιού, (deathmatch κ.λπ.),τον αριθμό των παικτών κ.ά. Εχετε υπόψη σας ότι έχει ήδη κυκλοφορήσει update για το on-line gaming του τίτλου. Μπορείτε να κάνετε κατευθείαν update μέσα από το μενού επιλογών του Land Warrior, αλλά θα πρότεινα να μπείτε στο site της Novalogic (www.novalogic.com) και να το κατεβάσετε κατευθείαν από εκεί, αφού θα διαρκέσει λιγότερο όλη αυτή η διαδικασία.

Τα είδη του multiplayer παιχνιδιού είναι τα εξής:

Cooperative: Αν διακατέχεστε από πνεύμα συνεργασίας, οι cooperative αποστολές είναι για σας. Μαζί με άλλους τρεις χρήστες παίζετε κάποια από τις αποστολές που υπάρχουν σε single player mode. Φυσικά είναι πολύ καλύτερα να παίζεις την αποστολή μαζί με άλλους.

Deathmatch and Team Deathmatch: Απλά τα πράγματα εδώ. Είτε είστε μόνος σας είτε συμμετέχετε σε ομάδα, απλώς ακολουθείτε τη λογική "kill 'n' destroy" για να συγκεντρώσετε όσους πιο πολλούς πόντους μπορείτε.

King of the Hill and Team King of the Hill: Σε αυτό το σενάριο οι παίκτες κατέχουν μία ζώνη την οποία πρέπει να κρατήσουν για ορισμένο χρόνο που ρυθμίζεται από τον host. Στο ομαδικό παιχνίδι πρέπει τουλάχιστον να υπάρχει ένας στην ομάδα σας. Αν μείνετε μόνος σας το παιχνίδι λήγει και έχετε χάσει.

Capture the Flag: Εδώ μάχονται δύο ομάδες για την κατάληψη της σημαίας. Με άλλα λόγια, προσπαθείτε να πάρετε τη σημαία της αντίπαλης ομάδας και να τη φέρετε στο σημείο που είναι τοποθετημένη η δική σας. Παράλληλα, πρέπει να προστατεύσετε τη δική σας για να μην την πάρει ο εχθρός.

Search and Destroy: Απλώς πρέπει να μπείτε με την ομάδα σας στην περιοχή της αντίπαλης και να καταστρέψετε συγκεκριμένους στόχους.

Attack and Defend: Παρόμοιο με το προηγούμενο, με τη διαφορά ότι υπάρχει ένας timer, ο οποίος μόλις λήξει, αν δεν έχετε καταστρέψει όλους τους στόχους, κερδίζει η αμυνόμενη ομάδα.

Flagball: Στο κέντρο του πεδίου της μάχης υπάρχει μία σημαία. Μέχρι και τέσσερις ομάδες μάχονται για το ποια θα πάρει τη σημαία και θα τη φέρει στη βάση της. Μόλις το πετύχετε αυτό, κερδίζετε έναν πόντο, η σημαία γίνεται reset και ξεκινάτε από την αρχή.

Επίσης, η Novalogic έχει αναπτύξει το VON (Voice Over Net) μέσα από τους servers της, για να μπορείτε να μιλάτε αντί να πληκτρολογείτε στους άλλους χρήστες - κάτι όμως που δεν λειτουργεί πάντα με επιτυχία.



Πολύ καλά τα γραφικά.



Επιλέγοντας χαρακτήρα.

ΤΟ INTERFACE ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η θέση σας - αν είστε ξαπλωμένος, καθιστός ή όρθιος.

Το GPS μέσω του οποίου βλέπετε τη θέση σας και τη θέση των εχθρών.



Το όπλο που χρησιμοποιείτε εκείνη τη στιγμή και η ποσότητα γεμιστήρων και σφαιρών που έχετε.

Σε αυτό το κουτί απεικονίζεται κάποιο αντικείμενο που μπορείτε να συλλέξετε κατά τη διάρκεια της μάχης.

Θα έχετε επίσης στη διάθεσή σας το Commander Map, μέσω του οποίου μπορείτε να βλέπετε λεπτομέρειες αναφορικά με το session στο οποίο συμμετέχετε και να επιλέξετε όπλα της αρεσκείας σας.

Το multiplayer gaming είναι πολύ συναρπαστικό. Βέβαια, το πρόβλημα στην Ελλάδα είναι το γνωστό....lag, lag και πάλι lag. Για να σας δώσω να καταλάβετε τι εννοώ, πολλές φορές όταν πυροβολούσα έναν αντίπαλο, αυτός δεν σκοτωνόταν και ξαφνικά τον έβλεπα να με πλευροκοπάει και να με... τρώει μπαμπέσικα. Γι' αυτό να αποφεύγετε rooms τα οποία έχουν πολλούς χρήστες και να προτιμάτε εκείνα τα οποία έχουν λιγότερους, αφού και το lag είναι ελάχιστο έως και μηδενικό. Υπομονή, σε λίγους μήνες θα απελευθερωθεί πλήρως η αγορά των τηλεπικοινωνιών και θα έχουμε στην Ελλάδα καλύτερες γραμμές (DSL κ.λπ.), επιπλέον θα παίζουμε πιο άνετα και θα έχουμε ταχύτερο Internet.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός γίνεται είτε με συνδυασμό του πληκτρολογίου και του ποντικιού είτε μόνο με το πληκτρολόγιο. Αν υπάρχουν κάποιοι από εσάς που αρέσκονται ή έχουν συνηθίσει να χρησιμοποιούν χειριστήρια (όπως ο γράφων), να τονίσω ότι, παρ' όλο που ο χειρισμός αρχικά μπορεί να φαντάζει πολύπλοκος, τελικά είναι πολύ εύκολος. Φυσικά, έχετε πάντα τη δυνατότητα να ρυθμίσετε τα πλήκτρα όπως σας εξυπηρετεί καλύτερα, αν και προσωπικά η προεπιλεγμένη διάταξη με εξυπηρέτησε στο έπακρο.

Στο single player mode μπορείτε να παίξετε την campaign που έχει το παιχνίδι -η οποία είναι πολύ ενδιαφέρουσα- ή να παίξετε μία από τις single missions που υπάρχουν. Διαλέξτε έναν από τους πέντε χαρακτήρες και ξεκινήστε τη μάχη.

Το AI των εχθρών είναι ρυθμιζόμενο σε easy, normal και hard. Αντιλαμβάνεστε πως στο easy θα χαρακτήριζα τους εχθρούς ως ηλίθιους, οπότε μην το βάλετε παρά μόνο στις πρώτες αποστολές μέχρι να πάρετε το "κολάι". Αλλά και στο hard, παρ' όλο που το AI είναι αναβαθμισμένο, δεν ξεπερνά τη μετριότητα. Ναι μεν βλέπεις τους αντιπάλους να κινούνται πιο έξυπνα, να προσπαθούν να καλυφθούν και να σας εντοπίσουν, αλλά πολλές φορές περιμένουν εκεί για να πάτε να τους σκοτώσετε. Άλλες φορές πάλι, ενώ σας έχουν εντοπίσει, περνούν αρκετά δευτερόλεπτα ώσπου να πυροβολήσουν.

Πέραν βέβαια της ευστοχίας σας θα χρειαστεί και η στρατηγική σας σκέψη, γιατί αρκετές φορές δεν θα είναι αρκετό ένα ντου για να "καθαρίσετε". Σε κάποιες περιπτώσεις θα χρειαστεί να μεταβάλετε αρκετά τον οπλισμό σας σε σχέση με αυτόν που προτείνει το πρόγραμμα, ανάλογα πάντα με την κατάσταση που θα αντιμετωπίσετε. Σε γενικές γραμμές, το gameplay είναι εξαίρετο και το ποσοστό εξομοίωσης υψηλό.

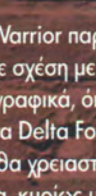
ΤΕΛΟΣ

Το Delta Force: Land Warrior παρουσιάζεται αρκετά βελτιωμένο σε σχέση με τον προκάτοχό του, κυρίως στα γραφικά, όπου έπασχαν τα δύο προηγούμενα Delta Force. Για να το απολαύσετε, βέβαια, θα χρειαστείτε ένα σχετικά δυνατό μηχάνημα, κυρίως μία καλή κάρτα γραφικών.

Το δυνατό σημείο και αυτού του τίτλου είναι το multiplayer gaming, αν και το single player θα σας κρατήσει συντροφιά για αρκετό καιρό. Προσωπικά απόλαυσα την ενασχόληση μαζί του και είναι σίγουρο πως αν το ξεκινήσετε, δεν θα ξεκολλήσετε εύκολα. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	95
MULTIPLAYER	96
ΑΝΤΟΧΗ	83

92



Οι fans του είδους θα περάσουν ευχάριστες στιγμές.

ARTHUR'S KNIGHTS
ORIGINS OF EXCALIBUR

Ο μύθος των ιπποτών της στρογγυλής τραπέζης είναι από τους πιο γνωστούς, τουλάχιστον στον λεγόμενο δυτικό κόσμο. Ειδικά στον κινηματογράφο έχουν γυριστεί δεκάδες διαφορετικές εκδοχές του. Στο Arthur's Knights: Origins of Excalibur μπορείτε να παρακολουθήσετε τον βασικό μύθο μέσα από μία πολύ πρωτότυπη παρουσίαση, η οποία παρουσιάζει στο χρήστη τους δύο διαφορετικούς κόσμους που συγκρούστηκαν στη Μεγάλη Βρετανία τον 7ο μ.Χ. αιώνα, αυτούς των Κελτών ιπποτών και των ιπποτών του Μεσαίωνα.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

WANADOO/CRYO INTERACTIVE
(http://arthur.cryogame.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 200MB στο σκληρό

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ



Το Arthur's Knights: Origins of Excalibur είναι ένα adventure που θα συζητηθεί πολύ, άσχετα με την τελική αξιολόγησή του. Το παιχνίδι παρουσιάζει πολύ μεγάλο ενδιαφέρον, κυρίως λόγω των ιστορικών στοιχείων που ενσωματώνει, τόσο στο βασικό μύθο του παιχνιδιού όσο και στην ειδική ιστορική database που περιέχει. Πρόκειται για μία ξεχωριστή δουλειά. Σημειώστε ότι το παιχνίδι πρόκειται να κυκλοφορήσει αυτό το διάστημα στην Αμερική με τον τίτλο "Tales from Chivalry".

Παρουσιάζουμε το ιστορικό και εκπαιδευτικό αυτό adventure με αρκετή καθυστέρηση, κάτι για το οποίο είμαι αποκλειστικά υπεύθυνος. Δεν ξέρω πότε ακριβώς κυκλοφόρησε στη χώρα μας, αλλά η πληθώρα άλλων σημαντικών τίτλων ανέβαλλε συνεχώς την παρουσίασή του. Ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη απ' όλους όσοι περίμεναν υπομονετικά το review του Arthur's Knights: Origins of Excalibur από το περιοδικό μας.

Ακολουθώντας τη μεγάλη εμπορική επιτυχία των Atlantis 1 & 2, αλλά και των ιστορικών adventures της, με πιο πρόσφατο απ' όλα το "ΟΔΥΣΣΕΙΑ: ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ", η Cryo μας παρουσιάζει αυτή τη





Το rhianon altar.



Η περίφημη στρογγυλή τράπεζα.

φορά το μύθο του Βασιλιά Αρθούρου, του μεγάλου μάγου Merlin, του γενναίου ιππότη Sir Lancelot και της πανέμορφης Guinevere.

Σημειώστε ότι η συνέχειά του, το Arthur's Knights Chapter 2: The Hidden King, πρόκειται να κυκλοφορήσει τον Μάιο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι στην ουσία παρουσιάζει στο χρήστη τη Μεγάλη Βρετανία του 5ου μ.Χ αιώνα, τότε δηλαδή που συγκρούονταν δύο διαφορετικοί κόσμοι, αυτός των Κελτών ιπποτών και των δρυΐδων με εκείνον του χριστιανισμού. Η Μεγάλη Βρετανία ήταν τότε γνωστή ως Βρετάνη και είχε κατακτηθεί από τους Ρωμαίους ήδη από την αρχή της χριστιανοσύνης. Αργότερα, και μετά την πτώση της περίφημης Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας, η Βρετάνη έγινε έρμαιο διάφορων βαρβαρικών φυλών, οι οποίες με συνεχείς επιθέσεις διέλυσαν πλήρως και λεηλάτησαν ό,τι είχαν κτίσει στην περιοχή αυτή οι Ρωμαίοι. Οι Βρετανοί επέστρεψαν στις παραδόσεις τους, στον τρόπο ζωής των Κελτών προγόνων τους. Ετσι, η Βρετανία χωρίστηκε σε πολλά μικρά βασίλεια, τα οποία όμως πολύ γρήγορα άρχισαν να πολεμούν μεταξύ τους για τη δύναμη και την εξουσία. Στην αντιφατική αυτή κατάσταση οι Βρετανοί χωρίστηκαν σχεδόν στα δύο. Αλλοι ακολούθησαν το δρόμο των αρχαίων δρυΐδων και άλλοι στράφηκαν προς τον χριστιανισμό.

Το παιχνίδι ξεκινά περίπου στο 1435, όταν ο νεαρός De Cousy μαθαίνει από τον Master Foulque τον μύθο του Bradwen, του ιππότη του Κόκκινου Δράκου. Στην αρχή του παιχνιδιού χειρίζεσαι τον νεαρό De Cousy και αφού μιλήσεις με τον Master Foulque, έναν πολύ μεγάλο χρονογράφο της εποχής, πρέπει να διαλέξεις ένα από τα δύο βιβλία που υπάρχουν στο δωμάτιό του. Το ένα βιβλίο παρουσιάζει την ιστορία του Bradwen ως πολεμιστή που έχει ανατραφεί με τις κελτικές παραδόσεις και τις αρχές των δρυΐδων. Στην περιπέτεια αυτή οδηγός σου θα είναι ο μεγάλος μάγος Merlin και τα περίφημα ξωτικά και σύμμαχοί σου οι νεράιδες. Το άλλο βιβλίο παρουσιάζει την ιστορία του Bradwen ως ιππότη που έχει ρωμαϊκή ανατροφή και, φυσικά, πίστη στον χριστιανισμό. Διαλέγοντας ένα από τα δύο αυτά βιβλία, θα παίξεις την αντίστοιχη περιπέτεια. Από το σημείο αυτό και



Ερείπια.

μετά ουσιαστικά θα χειρίζεσαι τον Bradwen.

Ομως, όποιον δρόμο και αν ακολουθήσεις, πρέπει να τηρείς τους άγραφους κανόνες του ιπποτισμού. Σε αρκετές περιπτώσεις θα πρέπει να δώσεις δείγματα του κώδικα τιμής που ακολουθείς. Αν υποκύψεις στον πειρασμό, ίσως να πετύχεις πιο εύκολα το στόχο σου, αλλά πρέπει να έχεις καλά στο μυαλό σου ότι ο πιο σύντομος δρόμος δεν είναι πάντα ο καλύτερος. Πρέπει να διαλέξεις το δρόμο της τιμής, ο οποίος όμως τις περισσότερες φορές είναι ο πιο δύσκολος.

Ως Bradwen τώρα πια, θα παρακολουθήσεις το θάνατο του πατέρα σου και ταυτόχρονα θα διωχθείς από το μοχθηρό αδελφό σου, τον Morganor, ο οποίος θέλει όλη την εξουσία για τον εαυτό του. Για να αποδώσεις δικαιοσύνη και να πάρεις πίσω αυτά που σου ανήκουν, υπάρχει μόνο ένα δρόμος: να γίνεις ιππότης της περίφημης στρογγυλής τράπεζας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι προοπτικής τρίτου προσώπου, τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και 800x600 σε 16-bit χρώματα και παρουσιάζουν διαφορετικές μορφές. Καταρχήν, υπάρχουν οι οθόνες στις οποίες κινείσαι κυρίως πεζός, που είναι αρκετά καλά σχεδιασμένες. Επίσης, οι περιοχές όπου κινείσαι με το άλογό σου, από τις οποίες άλλες είναι εξαιρετικά σχεδιασμένες, άλλες όμως υστερούν κατά πολύ στη γενική απόδοση του περιβάλλοντος χώρου. Τέλος, υπάρχουν οι ειδικές οθόνες που παρουσιάζουν όψεις της περιοχής στην οποία πλησιάζεις, τα γραφικά των οποίων στις περισσότερες περιπτώσεις μοιάζουν με πίνακες ζωγραφικής.

Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι 3D modelled, αλλά και εδώ παρουσιάζονται αρκετές αντιφατικές παραστάσεις. Ετσι, υπάρχουν περιπτώσεις που τα κοντινά πλάνα των χαρακτήρων είναι πάρα πολύ καλά και με εντυπωσιακούς χρωματισμούς, ενώ σε άλλες οι 3D χαρακτήρες που έχουν δημιουργηθεί με τη νέα game engine της εταιρείας, τη λεγόμενη Cryogen, η οποία συνδυάζει την παλιά Omni 3D με χαρακτήρες σε real time 3D,



Ενα εντυπωσιακό κάστρο.



Βρισκόμαστε στη χώρα των ξωτικών και των μονόκερων.



Οι αποστολές σου, αλλά και το τι έχεις ολοκληρώσει από αυτές, καταγράφονται αυτόματα στο βιβλίο των περιπετειών.

δείχνουν ξεπερασμένοι με τα σημερινά στάνταρ στον τομέα αυτό.

Η μουσική του Arthur's Knights: Origins of Excalibur είναι πάρα πολύ καλή. Υπάρχουν πλούσια μουσικά μοτίβα τόσο με κελτική όσο και με μεσαιωνική μουσική. Τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά, αν και σε αρκετές περιπτώσεις θα μπορούσε να ήταν πολύ καλύτερα, όπως όταν τρέχεις με το άλογο, όπου ο καλπασμός ακούγεται μόλις και μετά βίας και μάλιστα σε συγκεκριμένες μόνο οθόνες. Οι ομιλίες και οι διάλογοι των χαρακτήρων εμφανίζονται σε κείμενο πάνω στην οθόνη, γεγονός που βοηθάει πολύ το χρήστη, ενώ είναι εξαιρετικά ευκρινείς και προσεγμένοι, θα μπορούσαν όμως να είναι ακόμη πιο ατμοσφαιρικοί.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά ιδιόμορφος. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλο το μόνιτορ και η κίνησή σου γίνεται με τα arrow πλήκτρα. Σε άλλες οθόνες κινείσαι με το άλογό σου, ενώ τρέχεις ή καλπάζεις κρατώντας πατημένο το πλήκτρο SHIFT. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse εμφανίζεις μία ειδική μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης, στην οποία στο αριστερό όπως κοιτάς μέρος υπάρχουν 3 διαφορετικά icons: μία παλάμη, ένα στόμα και ένα άλογο. Το καθένα από αυτά εμφανίζει σε icons όσα topics έχεις μάθει, τα οποία αφορούν στο συγκεκριμένο θέμα - κατηγορία.

Μιλώντας με κάποιον χαρακτήρα και μαθαίνοντας κάποια πληροφορία ή όταν σου δίνει ένα αντικείμενο, τότε στην πάνω αριστερή μεριά της οθόνης εμφανίζονται δύο icons: το ένα δείχνει τη συγκεκριμένη πληροφορία ή το αντικείμενο που βρήκες και το άλλο το εικονίδιο-κατηγορία όπου αυτό κατατάσσεται.

Η δράση γενικά γίνεται πατώντας το πλήκτρο SPACEBAR. Αν, λοιπόν, θέλεις να πάρεις ένα αντικείμενο που βλέπεις στο έδαφος ή ν' ανοίξεις κάποια πόρτα ή να κάνεις κάτι άλλο, δεν έχεις παρά να πατήσεις το πλήκτρο SPACEBAR και ό,τι είναι να γίνει, θα γίνει. Το τελευταίο, όμως, δεν είναι απόλυτο, γιατί υπάρχει ένα bug που αφορά στο χειρισμό του παιχνιδιού. Αν, λοιπόν, στέκεσαι "κολλητά" στο αντικείμενο στο οποίο θέλεις να δράσεις, για παράδειγμα, σε ένα σπαθί ή σε μία πόρτα, τότε δεν θα γίνει τίποτα. Πρέπει να απομακρυνθείς τουλάχιστον ένα βήμα για να γίνει η επιθυμητή δράση. Στην ίδια βάση, για να λειτουργήσεις ένα αντικείμενο που είναι στο inventory σου, δεν έχεις παρά να κάνεις κλικ σ' αυτό, όταν στέκεσαι μπροστά από το άλλο αντικείμενο ή το χαρακτήρα πάνω στον οποίο θέλεις να δράσεις. Στο ειδικό αυτό μενού που εμφανίζεται, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, στη δεξιά μεριά υπάρχουν άλλα δύο εικονίδια, ένα βιβλίο και μία πράσινη κρυστάλλινη σφαίρα. Κάνοντας κλικ στο βιβλίο βλέπεις σε ποια από τις 5 γενικές αποστολές βρίσκεσαι και ποιες υποαποστολές έχεις ολοκληρώσει. Κάνοντας κλικ στην πράσινη κρυστάλλινη σφαίρα περνάς σε ένα ειδικό μενού απ' όπου μπορείς να κάνεις SAVE τη θέση σου (δυστυχώς, τα saves είναι λίγα για ένα τέτοιο παιχνίδι) ή να περάσεις στην Ιστορική Βιβλιοθήκη που περιέχει το παιχνίδι, η οποία διαθέτει καταπληκτικές πληροφορίες. Μαθαίνεις όλα τα γεγονότα που έχουν διαδραματιστεί στη Μεγάλη Βρετανία κατά την περίοδο που καλύπτει το παιχνίδι, τα οποία είμαι απόλυτα σίγουρος ότι η συντριπτική πλειονότητα των Ελλήνων, όσο και αν θεωρούμε τους εαυτούς μας ενημερωμένους σχετικά με τις ιστορίες των λαών, αγνοούν. Αυτή η πλευρά του παιχνιδιού είναι ίσως η πιο σημαντική, μια και είναι ιδιαίτερα διδακτική, χωρίς όμως να λειτουργεί σε βάρος του adventur-ίστικου στοιχείου. Αντίθετα το αναδεικνύει ακόμη περισσότερο, αφού φωτίζει το background των γεγονότων που διαδραματίζονται στο Arthur's Knights: Origins of Excalibur.

Το manual, αν και εξηγεί τα περισσότερα στοιχεία που αφορούν στη δράση του παιχνιδιού, το βρήκα ελλιπές. Εχω βαρεθεί τα μικρά σε μέγεθος και ασπρόμαυρα manuals που βρίσκω στα περισσότερα παιχνίδια της CD Media. Ταυτόχρονα όμως λείπουν πολλές χρήσιμες πληροφορίες, όπως το ότι κάνεις PAUSE πατώντας το πλήκτρο DELETE, το ποια ακριβώς είναι η μίνιμουμ υπολογιστική σύνθεση που απαιτείται για να παίξεις το παιχνίδι κ.λπ.



Ανάλογα με το ποιο από τα δύο βιβλία θα επιλέξεις, θα ακολουθήσεις και μία διαφορετική ιστορία.



Μιλώντας με το Βασιλιά πατέρα σου.







Μαθαίνοντας για την τιμή, θα τη χρησιμοποιήσεις στη συνάντησή σου με τον Elad και θα τον κερδίσεις στη μονομαχία σας. Ετσι, θα πάρεις το σπαθί του, το οποίο θα παραδώσεις στον αδελφό σου.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Arthur's Knights: Origins of Excalibur ποτέ δεν με κέρδισε ολοκληρωτικά, κάτι που θεωρώ ως το μεγαλύτερο μειονέκτημά του. Γι' αυτό πιστεύω ότι μάλλον φταίει το ότι σχεδόν ποτέ δεν είναι σαφές το τι ακριβώς πρέπει να κάνεις, αλλά και το σε ποιες τοποθεσίες πρέπει να κινηθείς για να ολοκληρώσεις τις εκάστοτε υποαποστολές. Σημειώνεται μάλιστα ότι ενώ στα saves καταγράφεται ακριβώς σε ποιο quest βρίσκεσαι και σε ποιο chapter, αυτή η πληροφορία δεν παρέχεται με άλλο τρόπο στο χρήστη, δεν ξέρεις δηλαδή πότε πέρασες από το chapter 1 του πρώτου quest στο chapter 2 κ.λπ.

Η δράση παρουσιάζει την πολύ μεγάλη πρωτοτυπία του να παίζεις τον ίδιο μύθο σε δύο τελείως διαφορετικά μοτίβα. Ετσι, αν επιλέξεις τον Bradwen ως πολεμιστή, ο οποίος έχει ανατραφεί με τις κελτικές παραδόσεις, τότε θα βρεθείς σε εντελώς διαφορετικό περιβάλλον, στο οποίο κυριαρχεί ο μέγιστος των μάγων Merlin και διάφορα ξωτικά. Αντίθετα, αν διαλέξεις τον Bradwen, ο οποίος έχει ρωμαϊκή ανατροφή και, φυσικά, πίστη στον χριστιανισμό, θα βρεθείς σε ένα περιβάλλον όπου πρέπει να λειτουργήσεις όπως ένα Paladin, όπως ακριβώς τον ξέρουμε από τα RPGs.



Εξω από το σπίτι σου.

Στα δύο αυτά διαφορετικά μονοπάτια σχεδόν τα πάντα είναι διαφορετικά. Οι διάλογοι, τα αινίγματα που πρέπει να αντιμετωπίσεις, οι διάφοροι γρίφοι, όλα αλλάζουν. Στη μία περίπτωση θα ζητάς τη βοήθεια του Merlin και στην άλλη περίπτωση τις συμβουλές του Bishop Novelius και του Lancelot.

Οι γρίφοι είναι σχετικά απλοί και βασίζονται κυρίως στη σωστή αξιολόγηση και αντιμετώπιση των πληροφοριών που συλλέγεις μιλώντας με τους χαρακτήρες. Ετσι, όταν ψάχνεις, για παράδειγμα, τον ηγούμενο, τον οποίο κανείς δεν ξέρει πού βρίσκεται, θα συναντήσεις έναν νεαρό που σου λέει ότι πεινά. Πρέπει να ψάξεις να βρεις λίγο κρέας για να του δώσεις. Δίνοντάς του το κρέας και ξαναρωτώντας τον, σου λέει ότι έχει κατεβεί στις κατακόμβες. Πηγαίνεις στην είσοδο που οδηγεί στις κατακόμβες, αλλά η πόρτα είναι κλειστή ή κλειδωμένη - δεν ξέρεις, και δεν μπορείς να την ανοίξεις. Τώρα πρέπει να πας πίσω στο μοναστήρι και να μιλήσεις με το μοναχό, ο οποίος θα σου δώσει ένα κλειδί για να ανοίξεις την πόρτα. Κατεβαίνοντας κάτω θα βρεις άλλη μία πόρτα κλειστή, την οποία για να περάσεις, πρέπει να πάρεις από το σιδερά που βρίσκεις εκεί ένα τσεκούρι και με αυτό να τη σπάσεις.

Σε γενικές γραμμές η πλειονότητα των γρίφων και της δράσης ακολουθεί αυτό το μοτίβο. Βρήκα τη συγκεκριμένη δράση κάπως απλοϊκή, αφού περίμενα κάτι πιο πλούσιο από πλευρά τόσο θεματολογίας όσο και ποικιλίας των γρίφων και των καταστάσεων που αντιμετωπίζεις.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να τονίσουμε ότι στο παιχνίδι πολεμάς μεν, αλλά με ένα πολύ ιδιαίτερο τρόπο. Ετσι, στις μονομαχίες σου καθοριστικό ρόλο θα παίξουν τα όπλα που επιλέγεις, ακόμα και οι φράσεις με τις οποίες θα προκαλέσεις στη συγκεκριμένη μάχη τον αντίπαλό σου. Πρόσεξε ειδικά την τελευταία πληροφορία, διότι είναι καθοριστικής σημασίας. Από κει και πέρα η μάχη εξελίσσεται αυτόματα και εσύ παρακολουθείς ως θεατής την τελική έκβασή της. Γι' αυτό είναι χρήσιμο να κάνετε save πριν από κάθε τέτοια μάχη.

Στο τέλος κάθε γενικού quest, το Arthur's Knights: Origins of Excalibur σε ξαναγυρνά στην αρχή, για να παρακολουθήσεις την αφήγηση του Master Foulque στο νεαρό De Cousy, ο οποίος του εξηγεί μερικές από τις λεπτομέρειες του κεφαλαίου που μόλις τελείωσες, ενώ ταυτόχρονα το συνδέει και με το quest που ακολουθεί. Τα quests είναι πέντε συνολικά.

Τέλος, σημειώνεται ότι στο δεύτερο μέρος του παιχνιδιού, που όπως αναφέραμε στην αρχή θα έχει τον τίτλο Arthur's Knights Chapter 2: The Hidden King, ο ήρωας Bradwen θα μάθει ότι η οικογένειά του κουβαλάει μία πολύ μεγάλη κατάρα... Η συνέχεια όμως στις οθόνες σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	80

89

Ενα ιδιόμορφο ιστορικό adventure, που παρουσιάζει μ' έναν πρωτότυπο τρόπο την ιστορία των ιπποτών της στρογγυλής τραπέζης. Σημαντική πρωτοτυπία του παιχνιδιού είναι το ότι μπορείς να το παίξεις ακολουθώντας δύο διαφορετικούς δρόμους, ή αυτόν των Κελτών Ιπποτών ή εκείνον των Ιπποτών της Χριστιανοσύνης. Απευθύνεται κυρίως σε όσους ενδιαφέρονται για ιστορικού χαρακτήρα περιπέτειες.

SEVERANCE
BLADE OF DARKNESS



Η ιστορία των επιτυχημένων 3D Action παιχνιδιών έχει δείξει ότι πρέπει να ανήκουν στην κατηγορία First Person Shooter, αλλιώς δεν έχουν καμία ελπίδα. Τα Doom, Quake, Unreal Tournament, Counterstike και τα λοιπά είναι οι πιο διάσημοι εκπρόσωποι του είδους. Μέχρι σήμερα, κανένα από τα 3D Action παιχνίδια που ασχολήθηκαν με το Μεσαίωνα και τη μάχη σώμα με σώμα δεν έγινε τόσο δημοφιλές όσο αυτά που ασχολούνται με το παρόν και το μέλλον, όπου ο παίκτης μπορεί να εξολοθρεύει τους αντιπάλους του από απόσταση. Με το Severance: Blade Of Darkness τα πράγματα θα αλλάξουν, αφού δίνεται μία άλλη διάσταση στα μεσαιωνικά 3D Action παιχνίδια, όπου η μάχη σώμα με σώμα γίνεται μοναδική και εθιστική! Πρέπει οπωσδήποτε να δείτε αυτό το παιχνίδι...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
REBEL ACT, CODEMASTERS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
PII 400MHz, DirectX 8.0, 64MB RAM, 8x CD-ROM, 750MB στο σκληρό δίσκο, κάρτα γραφικών 3D με 8MB.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Πριν από το Rune, το τελευταίο παρόμοιο παιχνίδι που είχα παίξει, αν δεν με απατά η μνήμη μου, ήταν το Heretic II. Αρκετά καλό θα έλεγα, αλλά του έλειπε αυτό το... κάτι που θα σε έκανε να κολλήσεις. Η ιδέα που θα κάνει τα μεσαιωνικά 3D Action παιχνίδια ανταγωνιστικά με τα 3D 1st Person Shooter εισάγεται στο Blade Of Darkness και είναι αρκετά απλή: δίνεται η δυνατότητα στον ήρωα που χειρίζεται ο παίκτης να μπορεί να κάνει πολύπλοκα, εντυπωσιακά και μοιραία για τους αντιπάλους χτυπήματα (ή Combos, όπως θα τα λέω από εδώ και στο εξής) πέραν των απλών επιθέσεων. Τα πολύπλοκα αυτά χτυπήματα ενεργοποιούνται όταν ο παίκτης πατήσει τα κατάλληλα πλήκτρα με τη σωστή σειρά.

Σας θυμίζει κάτι αυτό; Αν όχι, προσπαθήστε να ανακαλέσετε στη μνήμη σας κάποιο beat'em up παιχνιδάκι, τα οποία για άγνωστο λόγο έχουν σταματήσει να βγαίνουν τα τελευταία δύο χρόνια (σε PC). Το τελευταίο beat'em up που είχα δει και παίξει για το PC πρέπει να ήταν το Mortal Kombat III. Θυμάστε που όλοι οι χαρακτήρες είχαν κάποια Special χτυπήματα-κινήσεις; Το πιο έντονα χαραγμένο στη μνήμη μου είναι αυτό του Sub Zero, όπου πατώντας τα πλήκτρα κάτω, μπροστά και Low Punch, έβγαινε μία μπάλα που πάγωνε τον αντίπαλο! Ακριβώς αυτήν την ιδέα-δυνατότητα εκμεταλλεύτηκαν οι δημιουργοί του Blade Of Darkness. Δεν κάνετε βέβαια μπάλες πάγου, όπως ο Sub Zero, αλλά δίνετε μία σειρά από δυνατά χτυπήματα τα οποία προκαλούν φοβερή ζημιά. Ξεχάστε τις βαρετές μάχες, όπου κάθεστε μπροστά στον αντίπαλο και ανταλλάσσετε όμοια, ξενέρωτα χτυπήματα, ώσπου κάποιος από τους δύο να πεθάνει. Εκτενέστερα, για τη μάχη και τα Combos μπορείτε να διαβάσετε παρακάτω. Προς το παρόν, πάμε να δούμε το...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η αιώνια μάχη του Καλού με το Κακό είναι το βασικό σενάριο του Severance: Blade Of Darkness. Το καλό ακούει στο όνομα της θεάς Ianna και το κακό στον Lord Of Chaos. Ο τελευταίος χρησιμοποιώντας τις μαριονέτες-υπηρέτες του προσπαθεί να ανατρέψει τις ισορροπίες στο Σύμπαν, φέρνοντας το Χάος. Δεν γνωρίζει, όμως, ότι τα μεγαλεπήβολα σχέδιά του θα καταστρέψουν ολόκληρο το Σύμπαν και αυτόν μαζί! Ετσι η θεά Ianna πρέπει να βρει κάποιον Εκλε-



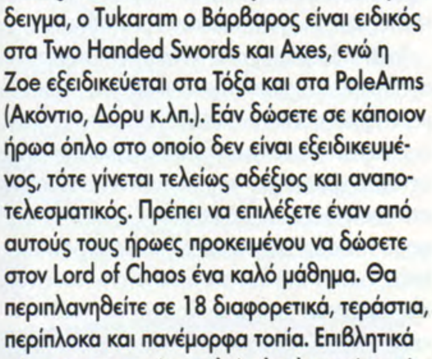


Σύνηθες φαινόμενο. Τοξότες τοποθετημένοι σε δύσβατα σημεία, οι οποίοι σας θερίζουν αν δεν προσέχετε.

κτό (Champion) ή, για να το θέσουμε καλύτερα, ο Εκλεκτός πρέπει να βρει την Ianna και μέσω αυτού η θεά θα επιβάλει την τάξη και θα καταστρέψει τα σχέδια του Lord Of Chaos!

Τέσσερις είναι οι υποψήφιοι ήρωες που μπορούν να γίνουν εκλεκτοί της Ianna: οι Tukaram The Barbarian, Sargon The Knight, Naglfar The Dwarf και Zoe (σκέτο, χωρίς το Bezalel) The Amazon. Κάθε ήρωας έχει τα δικά του προτερήματα και τις αδυναμίες του, καθώς και τα δικά του είδη όπλων. Για παράδειγμα, ο Tukaram ο Βάρβαρος είναι ειδικός στα Two Handed Swords και Axes, ενώ η Zoe εξειδικεύεται στα Τόξα και στα PoleArms (Ακόντιο, Δόρυ κ.λπ.). Εάν δώσετε σε κάποιον ήρωα όπλο στο οποίο δεν είναι εξειδικευμένος, τότε γίνεται τελείως αδέξιος και αναποτελεσματικός. Πρέπει να επιλέξετε έναν από αυτούς τους ήρωες προκειμένου να δώσετε στον Lord of Chaos ένα καλό μάθημα. Θα περιπλανηθείτε σε 18 διαφορετικά, τεράστια, περίπλοκα και πανέμορφα τοπία. Επιβλητικά κάστρα, σκοτεινές σπηλιές, λεηλατημένοι τάφοι, χιονισμένα βουνά, ξεχασμένοι ναοί στην έρημο, μέχρι και στα βάθη της κόλασης πρέπει να πάτε προκειμένου να δώσετε τέλος στα σατανικά σχέδια του Lord Of Chaos.

Σε κάθε περιοχή απ' όπου θα περάσετε υπάρχει ένας βασικός σκοπός-στόχος. Μόλις τον ολοκληρώσετε περνάτε στην επόμενη αποστολή-περιοχή. Ανάμεσα στις αποστολές εμφανίζεται ο χάρτης του κόσμου, όπου επι-



Νομίζω ότι πέθανα, είμαι στα -2.381 Hit Points... Ας πάμε για ένα Load ακόμα.



Τα καλά Combos χαρακτηρίζονται από μία έντονη κόκκινη γραμμή που συνοδεύει την κίνηση του χαρακτήρα.

λέγετε ποια θα είναι η επόμενη αποστολή σας. Αλλες φορές έχετε μόνο μία περιοχή που μπορείτε να διαλέξετε και άλλες φορές θα βρείτε δύο εναλλακτικές περιοχές. Επιλέγοντας τη μία εξ αυτών δεν σημαίνει ότι "χάνετε" την άλλη. Απλώς, αφού ολοκληρώσετε αυτή που θα επιλέξετε, στην επόμενη αποστολή δεν θα σας δοθεί εναλλακτική, αλλά θα πρέπει να κάνετε αυτήν που δεν είχατε επιλέξει προηγουμένως. Παράλληλα, σε έξι περιοχές υπάρχουν ισάριθμα Runes τα οποία πρέπει να βρείτε, προκειμένου όταν πάρετε το Special όπλο της Ianna (στην προ-προ-τελευταία αποστολή) να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις Special δυνάμεις του (τα Combos του). Σε περίπτωση που δεν βρείτε αυτά τα Runes, θα σας δοθεί η ευκαιρία να εξερευνήσετε ξανά τις περιοχές που βρίσκονται μόλις αποκτήσετε το ιερό όπλο της Ianna. Εχοντας, λοιπόν, το σπαθί αυτό και τα έξι Runes, θα "βγάλετε" την τελευταία περιοχή πολύ πιο εύκολα από ό,τι με ένα συμβατικό όπλο.

Η ΜΑΧΗ

Το Αλφα και το Ωμέγα σε αυτό το παιχνίδι είναι η μάχη, η οποία είναι εμπλουτισμένη με Combos και μετατρέπει το παιχνίδι σε beat'em up. Υπάρχουν τρεις κατηγορίες Combos: τα Βασικά, τα οποία μπορείτε να κάνετε με όλα τα όπλα που ειδικεύεται ο χαρακτήρας από τη στιγμή που θα φθάσετε το απαιτούμενο Level, τα Combos των όπλων, τα οποία απαιτούν και συγκεκριμένο Level και συγκεκριμένο όπλο, και τέλος τα Special, τα

Υπέρ & Κατά

Θετικά

➤ Δεν πρόκειται να γίνει ποτέ μονότονο, διότι έχετε άπειρους τρόπους και επιθέσεις με τις οποίες μπορείτε να σκοτώσετε τους αντιπάλους σας. Είναι σαν να παίζετε Mortal Kombat... περίπου!

➤ Πολύ ρεαλιστικά γραφικά και ΠΟΛΥ αίμα (αυτό το τελευταίο είναι υπέρ;...).

➤ Οι τέσσερις χαρακτήρες, το MultiPlayer και οι 18 πίστες του Single Player θα σας κρατήσουν για πολύ καιρό παρέα.

Αρνητικά

➤ Αυτό το καταραμένο το Loading είναι απαράδεκτο!

➤ "Κατά" θα μπορούσε να θεωρηθεί το AI των αντιπάλων, το οποίο εξαρτάται από το Skin-γραφικό τους και όχι από το Level τους. Δηλαδή, αν "μάθετε" πώς πολεμά ένας συγκεκριμένος αντίπαλος στο Level 1 (γιατί επιτίθεται με συγκεκριμένο στυλ), ξέρετε πώς πολεμά και στο Level 15. Βρε, μήπως ζητάω πολλά; Ας το θεωρήσουμε, λοιπόν, αυτό "μισό" κατά.

οποία είναι ειδικά όπλα όπως το Sword of Ianna. Πατώντας το F1 εμφανίζεται το μενού, από όπου μπορείτε να δείτε όλα τα Combos του χαρακτήρα σας καθώς και πώς μπορείτε να τα εκτελέσετε. Τα Combos που κάνουν τη μεγαλύτερη ζημιά είναι τα Special Combos και τα Combos που απαιτούν συγκεκριμένο όπλο και Level. Προκειμένου να καταφέρετε να κάνετε ένα Combo, δεν πρέπει να πατήσετε όλα τα πλήκτρα ταυτόχρονα, αλλά να αφήνετε χρόνο ανάμεσα στα πλήκτρα που πρέπει να πατήσετε για κάθε Combo.



Σημαντικό ρόλο παίζει και η Energy του χαρακτήρα σας, η οποία ανεβαίνει με κάθε Level Up και μειώνεται με κάθε επίθεση που κάνετε. Εάν δε η επίθεση αυτή είναι Combo, "τρώει" πολύ περισσότερη Energy. Σε περίπτωση που καταφέρετε να τελειώσετε την Energy του χαρακτήρα σας, τότε αυτός θα εξουθενωθεί και θα μείνει ακίνητος-ευάλωτος για τρία με τέσσερα δευτερόλεπτα. Το καλό της υπό-

ΟΙ 4 ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ



THE BARBARIAN

Tukaram ο βάρβαρος, γνωστός και ως "Νταλίκα", "Σφίχτης", "Σκίστης" και "Γομάρι"! Προτίμησή του ΟΛΑ τα όπλα που κρατιούνται με δύο χέρια, για να μπορεί να βάζει περισσότερη δύναμη. Οι ζημιές που κάνει με τα όπλα του είναι ασύλληπτες, εν συγκρίσει με τους άλλους τρεις συναδέλφους του. Το κακό είναι ότι είναι αργός στις κινήσεις του με τα όπλα και δεν μπορεί να φορέσει καλή πανοπλία. Τέλος, διαθέτει τα περισσότερα Combos από όλους.



THE DWARF

Naglfar ο νάνος, γνωστός και ως "Στούμπος", "ΕναΔέκαΜεΤαΧέριαΣτηνΑνάταση" και "Μουστακαλής". Σχετικά αργός ως χαρακτήρας, αλλά αντέχει στο ξύλο σαν βόδι. Ειδικεύεται στην ασπίδα, στα τσεκούρια και στα σφυριά. Επίσης έχει ανοσία στο δηλητήριο. Το κακό είναι ότι είναι δυσκίνητος και τρέχει σαν πάπια (αυτό δεν είναι κακό, αλλά γελοίο). Τον θεωρώ τον πιο εύκολο χαρακτήρα για να ξεκινήσει κάποιος μετά τον Sargon The Knight.



THE KNIGHT

Sargon ο Ιππότης του Βασιλιά, γνωστός και ως "Παππούλης" ή "Τενεκές". Ο Sargon είναι απλός ως χαρακτήρας και ο καλύτερος για να αρχίσει κάποιος να παίζει το παιχνίδι. Ισορροπημένος από άποψη τόσο άμυνας όσο και επίθεσης. Φορά την καλύτερη πανοπλία στο παιχνίδι και χειρίζεται καλά τα σπαθιά και τα ρόπαλα (Maces). Αρκετά γρήγορος, με εύκολα Combos και ικανοποιητικά Hit Points.



THE AMAZON

Η Zoe είναι ο πιο γρήγορος χαρακτήρας στο παιχνίδι. Μπορεί να αποφύγει τις επιθέσεις των αντιπάλων την τελευταία στιγμή και να τους χτυπήσει χωρίς να το καταλάβουν. Εξειδικεύεται σε μακρουλά όπλα (χμ!) όπως τα Spear και Bo. Σχετικά δύσκολος χαρακτήρας, εφόσον πρέπει να εξοικειωθείτε με την ταχύτητά της.



θεσης είναι ότι η ενέργεια αναπληρώνεται ταχύτατα.

Οι αντίπαλοι ανάλογα με το είδος τους (π.χ. σκελετός, μινώταυρος) έχουν συγκεκριμένη σειρά επιθέσεων που κάνουν, κάτι το οποίο θεωρώ αρνητικό στο AI (Artificial Intelligence). Για παράδειγμα, αν αφήσετε ένα σκελετό να σας πλησιάσει, θα κάνει μία σειρά από τρία συνεχόμενα χτυπήματα και μετά θα κάνει ένα βήμα πίσω, οπότε είναι η κατάλληλη στιγμή να του επιτεθείτε. Με αυτόν τον τρόπο, αν αφιερώσετε λίγο χρόνο για να μάθετε τις κινήσεις κάθε αντιπάλου, δεν θα έχετε δυσκολίες. Βέβαια, υπάρχουν και οι πραγματικά δύσκολοι αντίπαλοι στο τέλος κάθε πίστας. Εκεί είναι λίγο πιο δύσκολο να βρείτε τα κουμπιά τους.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ & ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού, όπως έχει θέσει τα πλήκτρα του χαρακτήρα το παιχνίδι, δεν είναι και τόσο βολικός, οπότε επιβάλλεται να τα αλλάξετε σε κάτι πιο πρακτικό. Τα βασικά πλήκτρα του παιχνιδιού είναι αυτά της κίνησης, του άλματος, της επίθεσης, της άμυνας και του Lock σε έναν αντίπαλο. Πατώντας ένα από τα πλήκτρα κατεύθυνσης μαζί με την επίθεση πραγματοποιείτε διαφορετική βασική επίθεση (συνολικά πέντε επιθέσεις, τέσσερις σε συνδυασμό με τα πλήκτρα κίνησης και μία απλή). Επίσης, μπορείτε να αμυνθείτε με την ασπίδα σας ή αν έχετε όπλο που κρατιέται με δύο χέρια. Αν καταφέρετε να μπλοκάρετε την επίθεση του αντιπάλου (είτε με την ασπίδα είτε με το όπλο δύο χεριών), σας αφαιρούνται πόντοι από το αμυνόμενο όπλο-ασπίδα, το οποίο έχει τα δικά του Hit Points.

Τις ρυθμίσεις των γραφικών και του ήχου μπορείτε να τις φτιάξετε πριν μπείτε στο παιχνίδι από το αρχικό μενού που εμφανίζεται. Ευτυχώς, μέσα από το παιχνίδι μπορείτε να ρυθμίσετε και τη φωτεινότητα, αφού το Severance είναι ελαφρώς σκοτεινό. Αν όμως έχετε παλιά οθόνη, τότε... μαύρη είναι η νύχτα στα Βουνά! Εκνευριστική βρήκα τη διαδικασία Loading του παιχνιδιού, η οποία εξαρτάται κυρίως από τη μνήμη της κάρτας οθόνης. Εάν θέλετε να αυξήσετε την ταχύτητα του παιχνιδιού και του φορτώματος, τότε ορίστε χαμηλότερη ανάλυση και 16bit χρώματα.



ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Το γραφικό περιβάλλον του Severance: Blade Of Darkness, πέραν του ότι είναι πολύ εντυπωσιακό, καταφέρνει να περάσει τη μεσαιωνική-μυστηριώδη ατμόσφαιρα που αρμόζει σε παιχνίδια του είδους. Τα χρώματα και τα γραφικά όλων των περιοχών είναι πολύ ρεαλιστικά. Το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα που μου έρχεται στο μυαλό είναι όταν πέρασα από μία χιονισμένη περιοχή και το πεδίο ορατότητας του χαρακτήρα μου ελαττώθηκε αρκετά. Εξίσου εντυπωσιακά είναι τα γραφικά όταν συναντάτε επιφάνειες νερού και γίνεται αντανάκλαση του περιβάλλοντος (ενώ παράλληλα ο υπολογιστής αρχίζει να φορτώνει σαν τρελός και η ταχύτητα μειώνεται αισθητά).

Το μεγάλο βάρος στα γραφικά έπεσε στο σχεδιασμό των χαρακτήρων. Φοβερές λεπτομέρειες και απόλυτα φυσιολογική κίνηση. Επίσης σημαντικό ρόλο παίζουν τα όπλα. Εάν δώσετε στο χαρακτήρα σας να κρατάει ένα όπλο στο οποίο δεν είναι ειδικευμένος, η συμπεριφορά του στην κίνηση και τις επιθέσεις θα αλλάξει, ενώ αν του δώσετε όπλο στο οποίο είναι εξοικειωμένος, αυτόματα θα γίνει πιο ευέλικτος. Καθένας από τους τέσσερις χαρακτήρες έχει περίπου τριάντα με σαράντα δικές του αποκλειστικά κινήσεις με το όπλο, που συνοδεύονται από τα κατάλληλα εφέ.

Ενα άλλο αρκετά καλό στοιχείο είναι το άφθονο αίμα που ρέει στο παιχνίδι από τις πληγές των αντιπάλων σας! Κάθε κομμάτι στο



Μονομαχία στο El Severance.



Ενα από τα δύο εντυπωσιακά Combos του Sword Of Ianna.



Η λίστα με τα Combos του Sargon The Knight που επηρεάζονται από το Level και το όπλο.

σώμα τους μπορεί να κοπεί από το τελικό-θανατηφόρο χτύπημα που θα τους δώσετε και το ποιο κομμάτι θα κόψετε (σαν χασάπης μιλάω) εξαρτάται από την κίνηση που θα κάνετε. Για παράδειγμα, αν κάνετε υψηλή επίθεση με σπαθί, πιθανότητα θα κόψετε κεφάλι ή κανένα χέρι, ενώ αν κρατάτε όπλο όπως Mace ή Hammer, δεν θα μπορείτε να τεμαχίζετε (δυστυχώς). Ετσι, θα βλέπετε να φεύγουν ουκ ολίγα κεφάλια, πόδια, χέρια, παΐδια, κοψίδια, σπληνάντερα, κοκορέτσια, χταποδάκια στα κάρβουνα και μία μερίδα μουσακά...οπ, παρασύρθηκα! Τέλος πάντων, καταλάβατε τι θέλω να πω. Αρκετά καλή είναι και η αναπαράσταση των πληγών του χαρακτήρα σας, ανάλογα με τα πόσα Hit Points σάς έχουν μείνει.

Από τα αρνητικά στοιχεία του παιχνιδιού είναι ότι δεν βρήκα μεγάλη ποικιλία σε τέρατα-αντιπάλους. Στο σύνολό τους δεν είναι πάνω από 15 (από άποψη γραφικών). Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι είναι μονότονο το παιχνίδι, διότι όπως και ο χαρακτήρας σας, έτσι και τα τέρατα έχουν Levels. Αρα, ο Μινώταυρος Level 1 δεν είναι ίδιος με το Μινώταυρο Level 15. Αλλά και πάλι πιστεύω ότι θα μπορούσαν να βάλουν μεγαλύτερη ποικιλία εχθρών για να σκοτώνετε. Τουλάχιστον το παιχνίδι έχει τεράστια ποικιλία στα όπλα, τα οποία είναι πάνω από (κάθεστε;) εκατό! Οπότε δεν πρόκειται να το βαρεθείτε....

Οσο για τον ήχο, είναι αξιόλογος, με αρκετά καλή μουσική να παίζει στο background, ενώ τα ηχητικά εφέ είναι άκρως ρεαλιστικά (κόψιμο χεριού, κραυγή ετοιμοθάνατου κ.λπ.). Εκεί που με απογοήτευσε λίγο είναι το Speech του αφηγητή, το οποίο είναι "θολό" και χαμηλής ποιότητας. Ευτυχώς, δηλαδή, που υπάρχουν γραμμένα τα λόγια από κάτω και καταλαβαίνεις ό,τι δεν καταφέρνεις να ακούσεις. Αν πάντως εξαιρέσουμε το Speech, ο ήχος είναι πολύ καλός.

Μια δεύτερη γνώμη

Ως καθαρόαιμο hack & slash παιχνίδι, το Severance χρησιμοποιεί όλα τα γνωστά στοιχεία της κατηγορίας και προσπαθεί, συνδυάζοντας κάποια συστατικά από παλαιότερα παιχνίδια, να αναδειχθεί. Η Rebel Act, παίρνοντας RPG στοιχεία, το ρεαλισμό -ως ενός σημείου- του RUNE και ένα σύστημα μάχης μεταξύ Die by the Sword και Crusaders of M&M προσπάθησε να φτιάξει ένα επικό παιχνίδι. Το αποτέλεσμα: Από το πουθενά κατάφερε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που θέτει νέα standards στην κατηγορία. Με σχετική άνεση, το Severance καταφέρνει να σκαρφαλώσει στην κορυφή των 3D hack & slash, συνδυάζοντας τα καλύτερα στοιχεία από τους υπόλοιπους τίτλους της κατηγορίας, με νέες ιδέες και καινοτομίες. Ενα "διαμάντι" στη συλλογή του καθενός, που οι φίλοι του είδους πρέπει οπωσδήποτε να αποκτήσουν.

Του Νίκου Καραδήμα



ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ

Το Blade Of Darkness είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί στην κατηγορία Epic-Fantasy 3D Action. Ξεπερνά κατά πολύ το Rune και έχει πολύ καλό Multiplayer. Οσοι έχουν παίξει το παιχνίδι μιλάνε με τα καλύτερα λόγια. Αψογα γραφικά, μεγάλο σενάριο, τέσσερις χαρακτήρες, 100 και βάλε όπλα, ατελείωτοι εχθροί για να σκοτώνετε και Multiplayer μονομαχίες. Τι άλλο θέλετε από ένα παιχνίδι; Στη διεύθυνση http://www.rebelact.com/severance/downloads.shtml μπορείτε να κατεβάσετε τον Level Editor του Severance Blade Of Darkness, προκειμένου να δημιουργήσετε τις δικές σας πίστες - αρκετά χρήσιμο για αυτούς που θα καταπιαστούν με το Multiplayer. Οσοι ασχοληθείτε μαζί του δεν θα απογοητευτείτε, αλλά θα μείνετε με τις καλύτερες εντυπώσεις. Πιστεύω ότι τα βήματα του Blade Of Darkness θα ακολουθήσουν και άλλα παιχνίδια. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΑΝΤΟΧΗ	90

91



Ενα παιχνίδι που δεν πρόκειται να περάσει απαρατήρητο. Οσοι το έπαιξαν μίλησαν με τα καλύτερα λόγια. Ξεχάστε το Rune. Τώρα η μεσαιωνική-επική σφαγή ακούει στο όνομα Severance: Blade Of Darkness.

CHESS MASTER 8000

Το Chessmaster 8000 είναι ένα εξαιρετικό -από κάθε πλευρά- εμπορικό σκακιστικό πρόγραμμα. Μπορεί να μην εμφανίζει τόσο σημαντικές καινοτομίες, σε σχέση με αυτές που περιείχαν το 6000 και το 7000, διαθέτει όμως σημαντικές βελτιώσεις, οι οποίες δίνουν νέα "αίγλη" στο διάσημο αυτό σκακιστικό πρόγραμμα.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη
Ομοσπονδιακού μετρ με διεθνή βαθμό αξιολόγησης (ELO)



Με πραγματική υπερηφάνεια γράφω ότι το "PC Master" έχει υποστηρίξει όσο κανένα άλλο περιοδικό του ειδικού ή του γενικού Τύπου τα διάφορα εμπορικά σκακιστικά προγράμματα που έχουν κυκλοφορήσει για τους υπολογιστές στη χώρα μας, μέσα από διάφορα άρθρα, είτε δικά μου είτε του φίλου Καλοσκάμπη (του γιου του γνωστού σκακιστή). Η σειρά των Chessmasters είναι κορυφαία στο είδος της και παραμένει η δεύτερη πιο εμπορική σειρά στο χώρο των computer games σε ολόκληρο τον κόσμο, μετά τα κορυφαία σε πωλήσεις Myst και Riven.

Τα χρόνια περνούν, οι υπολογιστές εξελίσσονται, τα προγράμματα επίσης, και μαζί με αυτά και οι απαιτήσεις τους ως προς το hardware. Ετσι, ενώ το Chessmaster 4000 απαιτούσε απλώς τα καινούρια, τότε, Windows 95, το Chessmaster 5000 ένα 486DX στα 66MHz, το Chessmaster 6000 Pentium στα 90MHz και το Chessmaster 7000 Pentium στα 166MHz, τώρα πια το Chessmaster 8000 απαιτεί Pentium II στα 233MHz.

Ξεκινώ από το manual του προγράμματος, το οποίο είναι κάτι παραπάνω από εκπληκτικό. Μη δεχτείτε με τίποτα να αγοράσετε "πειρατικό" το συγκεκριμένο πρόγραμμα. Και μόνο για το τόσο καλά επιμελημένο και κατατοπιστικό manual του, αξίζει κάθε δραχμή που θα διαθέσετε γι' αυτό. Εξηγεί τα πάντα και ο χρήστης που θα το διαβάσει δεν θα συναντήσει καμία δυσκολία στο χειρισμό του προγράμματος. Επιπλέον, διαθέτει μία σειρά από πολύ σημαντικές και ενδιαφέρουσες πληροφορίες σχετικά με την ιστορία του σκακιού, και όχι μόνο. Πραγματικά εξαιρετικό manual.

Θεωρώντας δεδομένο ότι έχετε υπόψη σας τις καινοτομίες που επέφεραν οι εκδόσεις 6000 και 7000, ας δούμε πιο αναλυτικά τι διαφορετικό προσφέρει το Chessmaster 8000 από τις εκδόσεις αυτές:

- Μία ουσιαστικά ξανασχεδιασμένη chess engine. Στο ανώτατο επίπεδο, το grandmaster level, είναι ίσως η πιο ισχυρή chess engine που υπάρχει σε PC, εξαιρουμένων φυσικά των εξειδικευμένων chess engines που χρησιμοποιούν οι καθαρά επαγγελματίες σκακιστές.
- Νέα, πολύ βελτιωμένη εμφάνιση σε όλα τα επίπεδα και τις επιμέρους λειτουργίες του. Οι σχεδιαστές του έχουν κάνει πραγματικά εξαιρετική δουλειά στον τομέα αυτό. Το παιχνίδι τώρα πια απαιτεί 16bit απόδοση γραφικών για να λειτουργήσει και η συνολική γραφική παρουσίασή του είναι άριστη.
- Εναν ολοκληρωμένο κύκλο μαθημάτων σχετικά με τα φινάλε από το διεθνή μετρ Josh Waitzkin, ο οποίος χρησιμοποιεί παραδείγματα από παρτίδες του σε τουρνουά.
- Μία αποκλειστική "Match the Masters" επιλογή με σχόλια από το σκακιστή συγγραφέα και δάσκαλο, Bruce Pandolfini.
- Ξανασχεδιασμένο interface, με νέους animated κέρσορες.
- Νέα Natural Language Advice επιλογή, ειδικά σχεδιασμένη για τα παιδιά.
- Νέα και πολύ πλούσια gallery με πάνω από 120 συνολικά έτοιμες διαφορετικές προσωπικότητες, από τις οποίες μπορείτε να διαλέξετε τον αντίπαλό σας. Εχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε ανάμεσα σε περισσότερες από 131 "ανθρώπινες" προσωπικότητες, 39 grandmasters και μία του chessmaster. Τονίζω το "έτοιμες", γιατί φυσικά μπορείτε να φτιάξετε οποιαδήποτε δική σας θέλετε να έχετε ως αντίπαλο.



Από τις παρτίδες που περιέχονται στην database.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
THE LEARNING COMPANY (MINDSCAPE)
MATTEL INTERACTIVE (www.chessmaster.com)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 233MHz, 48MB RAM, Windows 9x, 4X CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16bit Windows, συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 80MB χώρος στο σκληρό δίσκο. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει 2 CDs.



Παίξτε μία από τις κλασικές παρτίδες που διαθέτει το Chessmaster 8000.



Νικώντας, η αφεντιά μου, το πρόγραμμα σε μία παρτίδα με μικρό χρόνο σκέψης.

Ας δούμε όμως μερικά από τα πιο σημαντικά στοιχεία του προγράμματος αναλυτικότερα:

Ξεκινώντας, το Chessmaster 8000 σας καλεί να λύσετε ένα σκακιστικό πρόβλημα όπου πρέπει να κάνετε ματ σε μία κίνηση. Φυσικά, το πρόβλημα αυτό είναι διαφορετικό κάθε φορά. Αφού δώσετε ένα όνομα με το οποίο θα σας αναγνωρίζει το πρόγραμμα, περνάτε στην οθόνη από την οποία θα επιλέξετε τι ακριβώς θέλετε να κάνετε. Οι επιλογές είναι: Library, Classroom, Tournamnet, Gameroom, Database, Kidsroom και CMLiVe.

Στο Gameroom παίζετε μία παρτίδα σε οποιοδήποτε στιλ ή χρονικό όριο θέλετε και χωρίς καμία άλλη δέσμευση. Χαρακτηριστικό είναι ότι εδώ μπορείτε να παίρνετε πίσω λανθασμένες κινήσεις, γεγονός που είναι αδύνατον στις παρτίδες τουρνουά και στις rated παρτίδες.

Στο Classroom, ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας που θα διαλέξετε, έχετε και άλλες επιλογές. Ετσι, στο Begining έχετε τις επιλογές Tutorials και Drills, που αφορούν στην εκμάθηση διάφορων τακτικών και στρατηγικών κινήσεων των κομματιών. Στο Intermediate έχετε Tutorials, Drills, Rating Examinations και Practice Openings. Η πρώτη και η τρίτη επιλογή είναι μαθήματα από τον Bruce Pandolfini. Στο Advanced έχετε τις επιλογές Match the Masters, Drills και Nunn's Puzzles. Η πρώτη επιλογή είναι πάλι υπό την επίβλεψη του Bruce Pandolfini, ενώ η τελευταία αφορά puzzles του διάσημου Αγγλου σκακιστή John Nunn. Τέλος, υπάρχει και η επιλογή να παρακολουθήσετε τις αναλυμένες παρτίδες του Josh Waitzkin.

Στο Tournament διαλέγετε παίκτες και παίζετε σκακιστικό τουρνουά. Διαλέγετε πρώτα τον αντίπαλο ή τους αντιπάλους σας και, βέβαια, το "δικό σας παίκτη", που εν τω μεταξύ μπορεί να έχετε διαμορφώσει. Μπορείτε να διαλέξετε να παίξετε και rated παρτίδες, δηλαδή παρτίδες που θα μετρηθούν και όπου ανάλογα με τα αποτελέσματα που θα φέρετε θα διαμορφωθεί και το προσωπικό σας ELO, με το οποίο θα συμμετάσχετε στα διάφορα τουρνουά μέσω του παιχνιδιού.

Στο Library μπορείτε να δείτε κάποια από τις πολύ εντυπωσιακές "κλασικές" παρτίδες που περιέχει, οι οποίες καλύπτουν την περίοδο 1970-2000. Τελευταία εξακολουθεί να παραμένει η περιβόητη παρτίδα μεταξύ του Frank Poole και του υπερ-υπολογιστή HAL 9000 που έλαβε χώρα στο Discovery 1, στην ταινία "2001: Οδύσσεια του Διαστήματος". Τι θα γίνει όμως την επόμενη χρονιά που χρονολογικά θα αποτελεί παρελθόν;

Το Kidsroom είναι για να παίζουν παιδιά. Ολα είναι διαμορφωμένα έτσι ώστε να είναι ελκυστικά σε ένα παιδί, από την εμφάνιση της σκακιέρας μέχρι και τα τεστ εκμάθησης των σκακιστικών κανόνων. Πραγματικά εξαιρετική ιδέα.

Μέσω της επιλογής Database αποκτάτε πρόσβαση στις 500.000 παρτίδες που περιέχει το παιχνίδι. Πρόκειται για μία πραγματικά τεράστια database που μόνο με αυτήν μπορείτε να ασχολείστε επί μήνες.

Τέλος, στο CMLiVe στις συνδέσεις μέσω TCP/IP ή LAN, μπορούν να συνδεθούν μέχρι και 16 παίκτες και να παίξουν ένα κανονικό τουρνουά.

Εν κατακλείδι, το Chessmaster 8000 αξίζει από κάθε πλευρά. Φυσικά, αν έχετε το 7000, δεν είναι απαραίτητο να πάρετε την τελευταία έκδοση. Αν όμως έχετε από την έκδοση 6000 και πριν, τότε ναι, πηγαίνετε και αγοράστε το, καθώς τα νέα στοιχεία που φέρνει είναι πολύ σημαντικά.

Μοναδικό μειονέκτημα που προσωπικά βρίσκω στη σειρά, από την έκδοση 5000 και μετά, είναι το γεγονός ότι για να παίξετε το παιχνίδι πρέπει να έχετε το πρώτο CD-ROM μέσα στο drive. Θα ήταν καλύτερα αν αυτό δεν ήταν αναγκαίο, καθώς έτσι περιορίζεται σημαντικά η χρήση του υπολογιστή, αν θέλετε να παίξετε μία παρτίδα στα γρήγορα, έτσι για να ξεσκάσετε.

Τέλος, σημειώστε ότι ήδη κυκλοφορεί το patch που κάνει update στην έκδοση του παιχνιδιού σε 1.0.2. Οσοι ενδιαφέρεστε, πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.chessmaster.com/upgrade8000.html και "κατεβάστε" το εν λόγω patch, καθώς διορθώνει σημαντικά προβλήματα.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	92
MULTIPLAYER	92

96



Χωρίς καμία αμφιβολία, το καλύτερο σκάκι για PCs που κυκλοφορεί στο εμπόριο. Το Chessmaster 8000 έρχεται με ακόμη περισσότερες βελτιώσεις, οι οποίες το καθιστούν πολύ πιο λειτουργικό, φιλικό και ευχάριστο προς τους χρήστες, ιδιαίτερα των μικρότερων ηλικιών, αλλά και σε όσους ενδιαφέρονται να παίζουν σκάκι μέσω Internet με αντιπάλους από όλο τον κόσμο.

Hints & tips

Το καλοκαίρι βρίσκεται ήδη προ των πυλών. Για να μπορέσετε και εσείς να το απολαύσετε αμέριμνοι από τις έγνοιες των παιχνιδιών που δεν μπορείτε να τερματίσετε, σας προσφέρουμε αρκετά cheats που ελπίζουμε να βρείτε χρήσιμα. Πρέπει επίσης να σημειώσουμε πως παραθέτουμε αρκετά cheats από τα παιχνίδια που εσείς μας ζητήσατε με e-mails. Τέλος, ευχαριστούμε όλους τους φίλους που φρόντισαν και μας έστειλαν cheats για τα αγαπημένα τους παιχνίδια. Ανανεώνοντας το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα, σας ευχόμαστε καλό παιχνίδι.

του Γιάννη "cRx" Τζιφή
crx@compupress.gr

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Αυτόν το μήνα θα ξεκινήσουμε με το πρώτο μέρος της γνωστής σειράς παιχνιδιών Commandos, της οποίας τα δημιουργήματα χαρακτηρίζονται από το υψηλό επίπεδο της δυσκολίας τους. Για να σας βοηθήσουμε να τερματίσετε το παιχνίδι, σας προσφέρουμε τα ακόλουθα cheats, με τα οποία θα ξεκλειδώσετε κρυφές λειτουργίες του παιχνιδιού.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε τον κωδικό **gonzo1982**, ώστε να ενεργοποιήσετε το Cheat Mode. Τώρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους κατωτέρω συνδυασμούς



πλήκτρων για να απολαύσετε τις κρυφές λειτουργίες του παιχνιδιού. Πρέπει να σημειώσουμε πως οι κάτοχοι των παλαιότερων εκδόσεων του παιχνιδιού θα πρέπει να δώσουν τον κωδικό **1982gonzo**.

Για να περάσετε επιτυχώς την αποστολή πατήστε **[Ctrl] + [Shift] + N**.

Για να γίνουν οι στρατιώτες σας αόρατοι στις εχθρικές μονάδες πατήστε τα πλήκτρα **[Ctrl] + I**.

Για να καταστρέψετε τα πάντα απλώς πατήστε **[Ctrl] + [Shift] + X**.

Για να τοποθετήσετε τις επιλεγμένες μονάδες σας κάτω από το δείκτη χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα **[Shift] + X**.

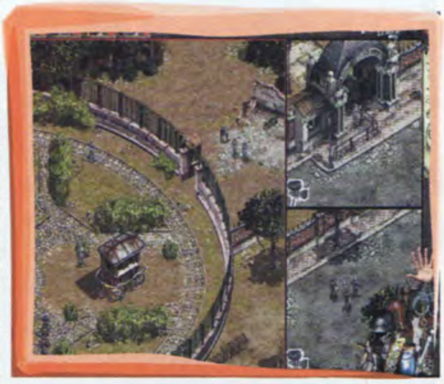
Στη συνέχεια σας δίνουμε έναν πίνακα με τους κωδικούς για όλες τις πίστες καθώς και για όλες τις εκδόσεις του παιχνιδιού.

Επίπεδο	Εκδοση N. American	Εκδοση German	Εκδοση French
1	W2D4	-	-
2	4JJXB	4JJXB	YS2B7
3	4FQBF	ZDD1T	4MD1T
4	5DNCQ	RFF1J	4GF1J
5	6S5TL	K4TCG	24TCG
6	AT1WN	MIR4M	QT1WN
7	O9VJ8	7QVJV	1QVJV
8	WQ9XB	K99XC	P99XC
9	Q2AXT	AAAX1	J1PBF
10	TUGPD	JSGPW	NU6PD
11	9WODW	CMODD	NDOPW
12	UVHDC	JGHD3	NMB4M
13	FBK48	PUUWW	JBK4V
14	WA8DW	WT348	EL34V
15	KEWD3	139P0	69WDN
16	R7JP3	L9IPV	EQIPY
17	FXIMV	5LIMV	R40JF
18	ZZMJV	YJOJG	9DGJ7
19	8HCWN	YFCWJ	7FV48
20	C7KWW	GDKWT	Q8U4V

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Επειτα από δική σας απαίτηση, δημοσιεύουμε όλα τα tips και τους κωδικούς για τη συνέχεια του επιτυχημένου παιχνιδιού της γνωστής σειράς.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε τον κωδικό **gonzoopera** προκειμένου να ενεργοποιήσετε το Cheat Mode. Τώρα, με τη χρήση των συνδυασμών πλήκτρων που σας παραθέτουμε στη συνέχεια μπορείτε να λάβετε όλες τις απαραίτητες βοήθειες που χρειάζεστε για να τερματίσετε το παιχνίδι.



Για να αποκτήσουν οι μονάδες σας άπειρη ενέργεια πατήστε τα πλήκτρα **[Ctrl] + L**.

Για να ολοκληρώσετε την αποστολή με επιτυχία πατήστε τα πλήκτρα **[Ctrl] + [Shift] + N**.

Για να τοποθετήσετε τις επιλεγμένες μονάδες σας κάτω από το δείκτη χρησιμοποιήστε το συνδυασμό πλήκτρων **[Shift] + X**.

Για να καταστρέψετε τα πάντα πατήστε **[Ctrl] + [Shift] + X**.

Για να κάνετε τις μονάδες σας αόρατες πατήστε **[Ctrl] + I**.

Για να αποκτήσετε πρόσβαση στον Mission editor πατήστε τα πλήκτρα **[Shift] + E** ή **[Ctrl] + E**.

Για να διαλέξετε Video mode πατήστε **[Shift] + [F1]** έως και **[F4]**.

Για να εμφανιστούν πληροφορίες για το έδαφος της πίστας πατήστε το πλήκτρο **[F9]**.

Για να γράψετε τα δεδομένα στο αρχείο memlin.dat χρησιμοποιήστε το συνδυασμό πλήκτρων **[Alt] + [Shift] + L**.

Για να γράψετε τα δεδομένα στο αρχείο memact.dat πατήστε τα πλήκτρα **[Alt] + [Shift] + M**.

Στη συνέχεια δίνουμε έναν αναλυτικό πίνακα με τους κωδικούς για όλες τις πίστες που υπάρχουν για όλες τις εκδόσεις του παιχνιδιού.

Αποστολή	Εκδοση N. American	Εκδοση German
Dying Light	-	-
The Asphalt Jungle	YBN9J	WNNOV
Dropped Out Of The Sky	XAPIB	3LRVL
Thor's Hammer	QDOAU	EUJZR
Guess Who's Coming Tonight	IIWAY	68EKF
Eagle's Nest	EW82M	HK1YJ
The Great Escape	SJ8S1	XGBNS
Dangerous Friendships	V6J27	YRGOV

F1 2000

Επειτα από δική σας παράκληση, παραθέτουμε δύο tips για το πολύ καλό αυτό παιχνίδι αγώνων Formula 1, που ελπίζουμε να βρείτε ενδιαφέροντα και χρήσιμα. Προκειμένου να αποκτήσετε γρηγορότερα όχηματα στο παιχνίδι, εισάγετε στο πεδίο του ονόματός σας το όνομα του θρυλικού πιλότου της Formula 1, **Damon Hill**.



Για να αποκτήσετε ακόμα ταχύτερο αυτοκίνητο, ενώ έχετε επιλέξει να βρεθείτε στη θέση του Mika Hakkinen, στο κεντρικό menu του παιχνιδιού πληκτρολογήστε τον κωδικό **hakkinen is the best**.

INSANE

Πρόκειται για το γνωστό παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτου με το παράξενο όνομα, που γρήγορα απέκτησε πολλούς φίλους σε ολόκληρο τον κόσμο. Στη συνέχεια παραθέτουμε μερικούς κωδικούς με τους οποίους θα ενεργοποιήσετε κάποιες κρυφές πτυχές του παιχνιδιού. Σημειώσουμε πως οι κωδικοί πρέπει να πληκτρολογηθούν στην οθόνη του κεντρικού menu του παιχνιδιού.



- **gokartz:** Τα αυτοκίνητα έχουν μικρότερους τροχούς
- **bigfootz:** Τα αυτοκίνητα έχουν μεγαλύτερους τροχούς
- **bigheadz:** Οι άνθρωποι έχουν τεράστια κεφάλια
- **boxerz:** Οι άνθρωποι έχουν τεράστια κεφάλια και πόδια

MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM ΚΑΙ MAJESTY: THE NORTHERN EXPANSION

Μας το ζητήσατε και σας το βρήκαμε. Σας προσφέρουμε όλα τα διαθέσιμα tips που υπάρχουν για αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι. Για να ενεργοποιήσετε τα cheats στο παιχνίδι δεν έχετε παρά να πατήσετε το πλήκτρο [Enter] και να εισαγάγετε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς. Πρέπει να σημειώσουμε πως οι κατωτέρω κωδικοί ισχύουν και για το expansion του παιχνιδιού.

- **fill this bag:** Σας δίνει επιπλέον 10.000 μονάδες χρυσού.
- **build anything:** Σας δίνει πρόσβαση στην κατασκευή όλων των κτιρίων.
- **give me power:** Σας δίνει πρόσβαση σε όλα τα spells.
- **cheezy towers:** Σας δίνει τη μέγιστη εμβέλεια για τα spells.



- **restoration:** Ανανεώνει την κατάσταση των hit points.
- **now you die:** Σκοτώνει τον αντίπαλο.
- **revelation:** Αποκαλύπτει ολόκληρο το χάρτη.
- **victory is mine:** Κερδίζετε το παιχνίδι.
- **i'm a loser baby:** Χάνετε το παιχνίδι.
- **frame it:** Εμφανίζει το frame rate.

MESSIAH: BOB vs SATAN

Ποιος είπε πως η δουλειά του Μεσσία είναι εύκολη; Για να σας βοηθήσουμε στην αποστολή σας προσφέρουμε τους επόμενους κωδικούς, που ελπίζουμε να βρείτε χρήσιμους. Για να ενεργοποιήσετε τα cheats στο παιχνίδι, δεν έχετε παρά να πατήσετε το πλήκτρο **[Enter]** και να εισαγάγετε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς. Εδώ να σας υπενθυμίσουμε πως στο τεύχος Μαρτίου μπορείτε να βρείτε αναλυτικό οδηγό για το παιχνίδι.

- **ucantkillme:** Ο Bob γίνεται άτρωτος.
- **fleshnblood:** Ο Bob γίνεται τρωτός.
- **braindead:** Απενεργοποιεί το AI.
- **einstein:** Ενεργοποιεί το AI.
- **icantsee:** Ολες οι οπτικές του AI απενεργοποιούνται.
- **icanseeu:** Ολες οι οπτικές του AI ενεργοποιούνται.
- **freezecam:** Η κάμερα παραμένει αμετάβλητη.
- **thawcam:** Η κάμερα μεταβάλλεται.
- **charwireon:** Ενεργοποιεί το wireframe στους χαρακτήρες.
- **charwireoff:** Απενεργοποιεί το wireframe στους χαρακτήρες.
- **worldwireon:** Ενεργοποιεί το wireframe στον κόσμο.
- **worldwireoff:** Απενεργοποιεί το wireframe στον κόσμο.
- **onpolycount:** Ενεργοποιεί την αρίθμηση των πολυγώνων.
- **offpolycount:** Απενεργοποιεί την αρίθμηση των πολυγώνων.
- **toohardforme:** Τερματίζει το συγκεκριμένο παιχνίδι.
- **mynightmare:** Δημιουργεί Armored Behemoth.
- **bestfriend:** Δημιουργεί Barman.
- **voodooextreme:** Δημιουργεί Bazooka.
- **bigbang:** Δημιουργεί Bazooka.
- **onsteroids:** Δημιουργεί Behemoth.
- **letmein:** Δημιουργεί Bouncer.
- **buzzbuzz:** Δημιουργεί Buzzsaw.
- **smellyguy:** Δημιουργεί Chot 1.
- **nohygiene:** Δημιουργεί Chot 2.
- **idontdance:** Δημιουργεί Chot 3.
- **scumbucket:** Δημιουργεί Chot 4.
- **smellysteroids:** Δημιουργεί Chot Behemoth.
- **chotling:** Δημιουργεί Chot Dwarf.
- **keepmecompany:** Δημιουργεί Companion Bot.
- **bustamove:** Δημιουργεί Dancer 1.
- **cutarug:** Δημιουργεί Dancer 2.
- **mixalot:** Δημιουργεί DJ.
- **incharge:** Δημιουργεί Domina.
- **janeplain:** Δημιουργεί Female Dweller 1.
- **jillplain:** Δημιουργεί Female Dweller 2.
- **lightmeup:** Δημιουργεί Flamethrower.
- **fungirl:** Δημιουργεί Fungirl.
- **softwarebuys:** Δημιουργεί Grenades.
- **getsome:** Δημιουργεί Grenades.
- **guncmndr:** Δημιουργεί Gun Commander.



- **stickaround:** Δημιουργεί Harpoon Gun.
- **hcop:** Δημιουργεί Heavy Cop.
- **specialguy:** Δημιουργεί Hung.
- **lcop:** Δημιουργεί Light Cop.
- **rapidfire:** Δημιουργεί Machinegun.
- **slicendice:** Δημιουργεί Maimer.
- **averagejoe:** Δημιουργεί Male Dweller 1.
- **averagejack:** Δημιουργεί Male Dweller 2.
- **averagejohn:** Δημιουργεί Male Dweller 3.
- **coolfx:** Δημιουργεί Maser.
- **heydoc:** Δημιουργεί Medic.
- **mcop:** Δημιουργεί Medium Cop.
- **addedfirepower:** Δημιουργεί Offensive Bot.
- **cooloff:** Δημιουργεί Pak Gun.
- **tophat:** Δημιουργεί Pimp Daddy.
- **workit:** Δημιουργεί Prost 1.
- **mansdream:** Δημιουργεί Prost 2.
- **boomstick:** Δημιουργεί Pumpgun.
- **glowstick:** Δημιουργεί Radiation Worker.
- **varmint:** Δημιουργεί Rat.
- **rcop:** Δημιουργεί Riot Cop.
- **egghead:** Δημιουργεί Scientist.
- **femfatale:** Δημιουργεί Subgirl 1.
- **nastyone:** Δημιουργεί Subgirl 2.
- **bringmeadrink:** Δημιουργεί Waitress.
- **gamespot:** Δημιουργεί Weapon Ammo.
- **illbeback:** Δημιουργεί Weapon Ammo.
- **cantseemyface:** Δημιουργεί Welder.
- **weldme:** Δημιουργεί Welding Torch.
- **workinman:** Δημιουργεί Worker.

AGE OF SAIL 2

Πρόκειται για ένα καταπληκτικό παιχνίδι με το οποίο καλείστε να αντεπεξέλθετε σε ναυμαχίες. Επειδή η αποστολή σας δεν είναι τόσο εύ-



κολη όσο ακούγεται, σας δίνουμε μία χρήσιμη βοήθεια: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε τη λέξη gsww και θα περάσετε με επιτυχία στο επόμενο επίπεδο.

ALICE

Επειδή ο ρόλος της Αλίκης δεν είναι καθόλου εύκολος στο καταπληκτικό αυτό action game, παραθέτουμε στη συνέχεια κωδικούς τους οποίους μπορείτε να χρησιμοποιήσετε



προκειμένου να κάνετε την αποστολή σας ευκολότερη. Πρέπει να σημειώσουμε πως για να εισαγάγετε τους ακόλουθους κωδικούς απαραίτητη προϋπόθεση είναι η ενεργοποίηση της κονσόλας. Για να γίνει αυτό εφικτό, πρέπει να μεταβείτε στα Game Options, έπειτα στα Settings και στη συνέχεια να την ενεργοποιήσετε. Τώρα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας το πλήκτρο ~ και εισάγοντας έναν από τους κατωτέρω κωδικούς, μπορείτε να δείτε τις κρυφές λειτουργίες του τίτλου.

- **god:** Ενεργοποιεί το God mode.
- **noclip:** Απενεργοποιεί το Clipping mode.
- **wuss:** Σας δίνει όλα τα όπλα.
- **give all:** Σας δίνει όλα τα όπλα και όλα τα πυρομαχικά.
- **health [1-100]:** Αυξάνεται όσο θέλετε το επίπεδο ενέργειας.
- **cg_cameradist -45:** Αλλάζει την οπτική γωνία.
- **cg_cameradist 128:** Σας επιστρέφει στην προκαθορισμένη οπτική γωνία.
- **notarget:** Απενεργοποιεί το AI των εχθρών.
- **fps [0 or 1]:** Εμφανίζει το frame rate στο παιχνίδι.
- **map [map name]:** Επιλέγετε όποιο επίπεδο θέλετε. Στη συνέχεια μπορείτε να βρείτε αναλυτική λίστα.
- **give [item name]:** Σας δίνει όποιο αντικείμενο θέλετε. Στη συνέχεια μπορείτε να βρείτε αναλυτική λίστα.

Ονόματα Χαρτών

Χρησιμοποιήστε μία από τις ακόλουθες μεταβλητές με την εντολή map **[map name]**: centipede1, centipede2, facade, fortress1, fortress2, funhouse, garden1, garden2, garden3, garden4, grounds1, grounds2, gvillage, hedge1, hedge2, hedge3, jlair1, jlair2, keep, pandemonium, potears1, potears2, potears3, qlair, rchess, skool1, skool2, tower1, tower2, tower3, utemple, wchess1, wchess2, wforest.

Ονόματα Αντικειμένων

Χρησιμοποιήστε μία από τις ακόλουθες μεταβλητές με την εντολή give **[item name]**: w_knife.tik, w_cards.tik, w_mallet.tik, w_jackbomb.tik, w_eyestaff.tik, w_icewand.tik, w_jacks.tik, w_blunderbuss.tik, w_demondice.tik (Χρησιμοποιήστε την αρκετές φορές για να πάρετε και τα τρία Demon Dice), w_ragebox.tik, w_watch.tik

ONI

Η διαδικασία με την οποία μπορείτε να ενεργοποιήσετε το Cheat mode είναι αρκετά περίπλοκη και δεν θα τη συστήναμε στους αρχάριους χρήστες. Καταρχήν πρέπει να βρείτε το αρχείο persist.dat, που υπάρχει στον κατάλογο του παιχνιδιού. Πριν από κάθε ενέργεια θα πρέπει να κρατήσετε ένα backup (αντίγραφο ασφαλείας) του αρχείου. Τώρα, χρησιμοποιώντας έναν hex editor, ανοίξτε το αρχείο για διόρθωση. Στη συνέχεια μεταβείτε στο δεκαεξαδικό offset **$44**. Αλλάξτε την τιμή στο **$2** ή στο **$6** με την αντίστοιχη που υπάρχει στο **$7**. Αποθηκεύστε το αρχείο και ξεκινήστε το παιχνίδι. Πατήστε το πλήκτρο **[F1]** και πληκτρολογήστε έναν από τους κατωτέρω κωδικούς για να ενεργοποιήσετε τις κρυφές πτυχές του παιχνιδιού. Εάν θέλετε στη συνέχεια να τις απενεργοποιήσετε, θα πρέπει να δώσετε ξανά τον ίδιο κωδικό.



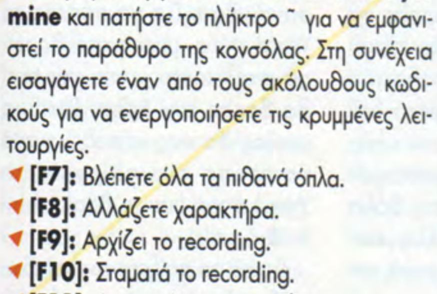
Πατώντας το πλήκτρο **[F8]** αλλάζετε χαρακτήρες.

- **shapeshifter:** Γίνεστε άτρωτοι.
- **liveforever:** Σας δίνει εξοπλισμό και ενέργεια.
- **fatloot:** Σας δίνει super πυρομαχικά.
- **superammo:** Αυξάνει το επίπεδο της υγείας.
- **elderrune:** Μπορείτε να σκοτώσετε με ένα και μόνο χτύπημα.
- **touchofdeath:** Δεν μπορείτε να πέσετε.
- **canttouchthis:** Τα αντικείμενα γίνονται εύθραυστα.
- **glassworld:** Κερδίζετε στο συγκεκριμένο επίπεδο.
- **winlevel:** Χάνετε στο συγκεκριμένο επίπεδο.
- **loselevel:** Οι χαρακτήρες που ελέγχει το AI μάχονται μεταξύ τους.

◂ **reservoirdogs:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Gatling guns.
◂ **roughjustice:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Daodan power, η οποία σας επιτρέπει να κάνετε μεγαλύτερη ζημιά στους αντιπάλους.
◂ **chenille:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Godzilla, με την οποία γίνεστε τεράστιοι.
◂ **behemoth:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Fists Of Legend.
◂ **fistsoflegend:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Ultra, με την οποία οι αντίπαλοι γίνονται ισχυρότεροι.
◂ **killmequick:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Slow-motion.
◂ **carousel:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Big head.
◂ **bighead:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Mini.
◂ **minime:** Σας δίνει ένα Phase cloak.
◂ **moonshadow:** Κλειδώνει τα όπλα.
◂ **munitionfrenzy:** Ενεργοποιεί την κατάσταση developer. Στη συνέχεια υπάρχει αναλυτική λίστα για τις δυνατότητες του mode αυτού.

Developer mode

Πληκτρολογήστε τον κωδικό **thedayis mine** και πατήστε το πλήκτρο ~ για να εμφανιστεί το παράθυρο της κονσόλας. Στη συνέχεια εισαγάγετε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς για να ενεργοποιήσετε τις κρυμμένες λειτουργίες.
◂ **[F7]:** Βλέπετε όλα τα πιθανά όπλα.
◂ **[F8]:** Αλλάζετε χαρακτήρα.
◂ **[F9]:** Αρχίζει το recording.
◂ **[F10]:** Σταματά το recording.
◂ **[F11]:** Αναπαράγει το recording.
◂ **[Ctrl] + [Shift] + G:** Ενεργοποιεί το slow motion.
◂ **[Ctrl] + [Shift] + S:** Ενεργοποιεί τα κείμενα.
◂ **[Ctrl] + [Shift] + B:** Εμφανίζει τις γνώσεις του αντιπάλου.
◂ **[Crtl] + [Shift] + [Y]:** Εμφανίζει το frame rate.
◂ **door_ignore_locks = 1:** Ξεκλειδώνει όλες τις πόρτες.
◂ **ai2_kill:** Σκοτώνει όλα τα κοντινά AI.



◂ **chr_nocollision 1:** Απενεργοποιεί την κατάσταση clipping.
◂ **chr_nocollision 0:** Ενεργοποιεί την κατάσταση clipping.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Για να σας βοηθήσουμε να τερματίσετε το χαριτωμένο αλλά ταυτόχρονα δύσκολο αυτό παιχνίδι, σας προσφέρουμε μερικά cheats που ελπίζουμε να βρείτε χρήσιμα. Για να ενεργοποιήσετε τις κρυμμένες λειτουργίες του παιχνιδιού



θα πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο **[Esc]**, ώστε να εμφανιστεί το μενού της παύσης, και εκεί να εισαγάγετε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς.
◂ **gothere:** Σας επιτρέπει να διαλέξετε όποιο επίπεδο θέλετε.
◂ **glowfist:** Αυξάνει τη δύναμη πυρός.
◂ **gimmelife:** Σας δίνει πέντε επιπλέον ζωές.
◂ **gimmelumz:** Σας δίνει πέντε επιπλέον lumz.

SIM ANT

Πρόκειται για ένα καταπληκτικό παιχνίδι, στο οποίο η αποστολή σας είναι η οργάνωση και η επιβίωση μιας κοινότητας μυρμηγκιών της οποίας έχετε τον απόλυτο έλεγχο. Επειδή δεν είναι εύκολο, παραθέτουμε μερικούς κωδικούς που ελπίζουμε πως θα βρείτε χρήσιμους. Τους κωδικούς πρέπει να τους πληκτρολογήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
◂ **jenn:** Η μαύρη αποικία αποκτά απεριόριστη ενέργεια.
◂ **susi:** Η κίτρινη αποικία αποκτά απεριόριστη ενέργεια.
◂ **rand:** Τα κίτρινα μυρμήγκια αποκτούν τη μέγιστη ενέργεια.
◂ **will:** Πάντα θα νικάτε ενάντια στα κόκκινα μυρμήγκια.
◂ **erad:** Τα μυρμήγκια σας λιμοκτονούν.
◂ **HOLE:** Σκάβει νέες τρύπες.
◂ **just:** Σας δίνει δέκα Βασίλισσες.
◂ **mick:** Αναποδογυρίζει τις αράχνες.
◂ **Queen or Qeen:** Προσθέτει μία κόκκινη Βασίλισσα.
◂ **queen or qeen:** Προσθέτει μία μαύρη Βασίλισσα.
◂ **FUND:** Σας δίνει $10.000 (τα οποία είναι άχρηστα).
◂ **joke:** Εμφανίζει ένα αστείο στην οθόνη.
◂ **oops:** Αναπαράγει έναν αστείο ήχο.
◂ **fred:** Σας δείχνει την τελευταία οθόνη.

KINGDOM UNDER FIRE

Αναμφισβήτητα το Kingdom Under Fire αποτελεί ένα από τα καλύτερα realtime strategy games που έχουν κυκλοφορήσει στην αγορά. Πρέπει να σημειώσουμε όμως πως το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από τα υψηλά επίπεδα της δυσκολίας που σίγουρα έχετε διακρίνει και εσείς. Για να σας βοηθήσουμε να ολοκληρώσετε τις αποστολές σας με επιτυχία, δίνουμε τους ακόλουθους κωδικούς. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το πλήκτρο **[Enter]** και πληκτρολογήστε ~ **makemyday**, ώστε να ενεργοποιήσετε το Cheat mode. Στη συνέχεια πατήστε πάλι το πλήκτρο **[Enter]** και εισαγάγετε έναν από τους κατωτέρω κωδικούς. Εδώ να σημειώσουμε πως, αν παίζετε σε κατάσταση RPG, θα πρέπει να αλλάξετε το έμβλημα ~ με την περίοδο του παιχνιδιού. Επίσης, στην περίπτωση που χρησιμοποιείτε το demo του παιχνιδιού, θα πρέπει να προσθέσετε στο τέλος κάθε κωδικού **#9#9**.



◂ ~ **baegopa:** Σας δίνει επιπλέον 500.000 σε όλα τα αγαθά.
◂ ~ **hastalavista:** Καταστρέφει όλα τα κτίρια.
◂ ~ **simsimhae:** Ενεργοποιεί τη γρήγορη κατασκευή κτιρίων.
◂ ~ **knowledgeispower:** Ενεργοποιεί τη γρήγορη συγκομιδή manna.
◂ ~ **godblessu:** Σας δίνει μέγιστη ενέργεια.
◂ ~ **amosbemerciful:** Σας δίνει μέγιστο manna.
◂ ~ **dayspring:** Αποκαλύπτει ολόκληρο το χάρτη.
◂ ~ **opensesame:** Δεν γνωρίζουμε τη λειτουργία του, πάντως το cheat ισχύει.

BALDUR'S GATE II

Μέρος Β'

Το δεύτερο μέρος της λύσης είναι εδώ, ενωμένο, δυνατό. Στο προηγούμενο τεύχος είχατε δει τι γίνεται μέχρι το Chapter III, ας δούμε τώρα τι γίνεται από εκεί κι έπειτα. Ο χώρος είναι λίγος, οπότε ξεκινάμε χωρίς πολλά λόγια, διότι... the much words are poor (τα πολλά λόγια είναι φτώχεια).

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

CHAPTER IV

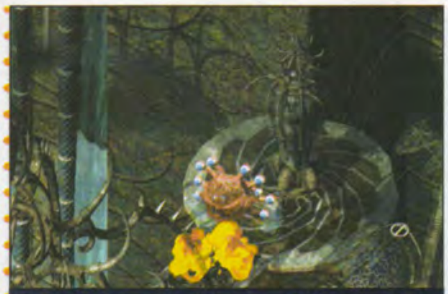
Το ταξίδι με το πλοίο θα σας οδηγήσει στην πόλη Brynnlaw. Μόλις φτάσετε εκεί και προσπαθήσετε να βγείτε από το πλοίο, ο καπετάνιος μαζί με τέσσερις βρικολακίνες θα σας επιτεθεί. Οπότε, κάνετε προστατευτικά Spells πριν να βγείτε από το πλοίο και πέσετε στην ενέδρα (Negative Plain Protection για να μη σας κάνουν Level Drain, είναι από τα καλύτερα). Αφού τους σκοτώσετε, ανοίξτε το χάρτη (αφού τον βρείτε) και κατευθυνθείτε στην ταβέρνα Vulgar Monkey. Εκεί θα βρείτε τον Sanik. Αφού του μιλήσετε, θα εμφανιστεί ένας Assassin και θα τον σκοτώσει (μετά θα προσπαθήσει να σφάξει και εσάς, αλλά με 6 εναντίον 1, δεν έχει καμία ελπίδα). Υστερα από αυτό το περιστατικό, ρωτήστε τον Barman για περισσότερες πληροφορίες και θα σας πει την ιστορία του Sanik, που ερωτεύτηκε μία υπάλληλο της Lady Galvena και τώρα η τελευταία τούς θέλει και τους δύο νεκρούς..



Πηγαίνετε στο Festhall και μιλήστε στην κοπέλα που βρίσκεται εκεί έξω. Ρωτήστε την πώς μπορείτε να μπείτε στην ταβέρνα χωρίς να χρειαστεί να τους πολεμήσετε όλους (η εύκολη οδός είναι να μπείτε και να τους σκοτώσετε όλους, για αυτό δεν υπάρχει λύση, μόνο το σπαθί σας). Για να μπείτε απαρατήρητοι χρειάζεστε ένα μενταγιόν, το οποίο μπορείτε να βρείτε από το πτώμα του τύπου αριστερά από την είσοδο του Vulgar Monkey (κανονικά δεν είναι πτώμα, εσείς θα τον κάνετε). Επιστρέψτε με το μενταγιόν στην κοπέλα και θα σας βάλει κρυφά στο Festhall. Μόλις μπείτε, ζητήστε της το υπνωτικό, κατεβείτε τις σκάλες, μπείτε στην πόρτα ακριβώς δίπλα και θα βρεθείτε στα μαγειρεία. Εκεί πρέπει να πείσετε τη μαγείρισσα να ρίξει υπνωτικό στα ποτά των φρουρών. Πρόκειται για μία επίπονη διαδικασία διαλόγου, αλλά τελικά μπορείτε να τα καταφέρετε. Ετσι οι δύο φρουροί στον κεντρικό διάδρομο θα πέσουν για ύπνο (ενώ κοιμόντουσαν, εγώ τους σκότωσα - πήρα και XP! Μουάχαχα!). Μπείτε στο αριστερό δωμάτιο - ο Captain of the Guard θα κοιμάται. Σκοτώστε τον και πάρτε το κλειδί από το πτώμα του, βγείτε στον κεντρικό διάδρομο και μπείτε στη διπλανή -βορινή- πόρτα, που οδηγεί στα κελιά. Εκεί θα βρείτε αιχμάλωτη την κοπέλα του Sanik (την Claire) και τη Lady Galvena με το μάγο Vadek έτοιμους να τη σκοτώσουν. Μετά τη μάχη μιλήστε στην κοπελιά για να τελειώσει το Quest και ζητήστε της να σας οδηγήσει σε έναν φίλο του Sanik που ξέρει πώς μπορείτε να μπείτε στο Asylum, εκεί όπου βρίσκονται η Imoen και ο Irenicus.

Για να μπείτε στο Asylum υπάρχουν δύο τρόποι: είτε να έχετε τη Ward stone είτε να πείσετε τον Pirate Lord Desharik ότι είστε τρελοί για δέσιμο και πρέπει να σας κλείσουν μέσα. Για να πάρετε τη Ward stone, μπείτε στο βορειοανατολικότερο σπίτι και εκεί θα βρείτε τον Adept Perth, ο οποίος θα σας επιτεθεί - από το πτώμα του παίρνετε τη Ward stone (και το Book of Infinite Spells).

Για να το παίξετε τρελοί, δωροδοκήστε το φρουρό έξω από το σπίτι του Pirate Lord και μπείτε μέσα. Για να τον πείσετε ότι είστε τρελοί για δέσιμο, θέλετε είτε υψηλό Charisma είτε τον Minsc στην ομάδα σας (εγώ τα είχα και τα δύο -Paladin γαρ για το υψηλό Charisma-, οπότε με κλείδωσαν απευθείας, χωρίς πολλά πολλά). Οποιον από τους δύο τρόπους και να διαλέξετε, η επόμενη στάση είναι το Asylum. Στη βόρεια πλευρά του Brynnlaw, κοντά στο κέντρο του χάρτη, θα βρείτε την είσοδό του. Πριν να μπείτε στο Asylum, όμως, πρέπει να εξερευνήσετε λίγο την περιοχή έξω από αυτό, να σκοτώσετε μερικά τέρατα και τελικά να φτάσετε στον προορισμό σας. (Εάν έχετε το Yoshimo στην ομάδα σας, πάρτε του όλα τα



O Spectator, προστάτης στην Sahuagin City, πολεμάει με τα Elementals μου.



Σκοτώστε πρώτα τον Master Brain, στα Mind Flayers του UnderDark.



Οι σωστές απαντήσεις σε κάθε πρόσωπο, στο Level 1 του Asylum Dungeon.

αντικείμενα που του δώσατε και μετά μπείτε...)

Μόλις μπείτε στο Asylum, θα σας υποδεχθεί ένας μυστήριος τύπος με ρόμπες, που όλως παραδόξως έχει τη φωνή του Irenicus (ποιος να είναι άραγε;). Θα σας κάνει ένα μικρό Tour σε όλους τους ψυχοπαθείς που διαμένουν στο κατάστημα και έπειτα από αυτό θα σας αιχμαλωτίσει χωρίς να μπορέσετε να κάνετε τίποτα (σε περίπτωση που έχετε τον Yoshimo μαζί σας, θα σας προδώσει)! Υστερα από λίγο θα βρεθείτε σε έναν θάλαμο για πειράματα και ύστερα από ένα Spell του Irenicus θα κάνετε ένα ταξίδι στην άβυσσο της ψυχής σας. Προχωρήστε όλο ευθεία μέχρι την είσοδο του κάστρου - για να μπείτε, πρέπει να χάσετε έναν πόντο μόνιμα από κάποιο Ability. Προτιμήστε να χάσετε είτε κάποιον που δεν χρειάζεται τόσο η κλάση σας είτε κάποιον που επηρεάζεται από ένα μαγικό αντικείμενο (π.χ., τα Gauntlets of Ogre Power, ανεξαρτήτως πόσο Strength έχετε, σας το κάνουν 18/00). Αφού μπείτε, προχωρήστε όλο ευθεία μέχρι την Imoen, μιλήστε της, βγείτε πάλι από το κάστρο και πηγαίνετε αριστερά μέχρι να βρείτε τον Bhaal (τον πατέρα σας, που είναι πρώην θεός). Μην τον πολεμήσετε, τρέξτε πίσω εκεί όπου συναντήσατε την Imoen και αυτός θα σας ακολουθήσει. Οταν η Imoen σας δώσει το OK, επιτεθείτε του και σκοτώστε τον. Αμέσως θα ξυπνήσετε πίσω στο θάλαμο με τον Irenicus. Από όλη αυτή τη φασαρία τα συμπεράσματα είναι ότι και η Imoen είναι παιδί του Bhaal (εδώ δεν εξεπλάγην, γιατί το είχα διαβάσει ήδη στην ομώνυμη νουβέλα) καθώς και ότι ο Irenicus με κάποιο τρόπο σας αφαίρεσε την ψυχή.

Ο Irenicus θα αναθέσει στην αδερφή του Bodhi να σας σκοτώσει. Εάν έχετε μείνει πέντε στην ομάδα σας, πάρτε την Imoen και αρχίστε την εξερεύνηση του Dungeon, προκειμένου να βρείτε την έξοδο.

Level 1: Asylum Dungeon

Ανεβείτε τις βορινές σκάλες και στο δωμάτιο ακριβώς απέναντι σκοτώστε το Clay Golem (μπορείτε να τα καταφέρετε μόνο με Blunt Weapons). Το αριστερό βαρέλι είναι Trapped και περιέχει ένα από τα καλύτερα μαγικά αντικείμενα του παιχνιδιού, το Bag of Holding, το δε βορινό βαρέλι περιέχει μία Opal Stone - πάρτε τη, γιατί θα σας χρειαστεί. Κατεβείτε ξανά τις σκάλες και ανεβείτε τις ανατολικές, μπείτε στο πρώτο δωμάτιο δεξιά, σκοτώστε τα Mutate Giberlings και από τα Chest πάρτε τα διάφορα αντικείμενα και το Ruby Stone. Συνεχίστε στο διάδρομο και μπείτε στο επόμενο δωμάτιο αριστερά. Μέσα στο Chest θα βρείτε μια σειρά από αντικείμενα, τα οποία πρέπει να τοποθετήσετε στις υποδοχές των ισάριθμων αγαλμάτων. Κάθε άγαλμα σας δίνει και από έναν γρίφο, για να ξέρετε ποιο Item από το Chest μπορείτε να βάλετε στη σωστή θέση. Η σωστή σειρά στην οποία πρέπει να βάλετε τα αντικείμενα, ξεκινώντας από το άγαλμα δεξιά από τις σκάλες και συνεχίζοντας δεξιόστροφα, είναι: Skull, Hourglass, Mirror, The Gagged Man, Sword Medallion, Sun Medallion, Sundial, Flask of Water, Worn Out Boots, Gold Circlet και Star Medallion - στο τελευταίο άγαλμα αριστερά από τις σκάλες. Για τον κόπο σας θα ανταμειφθείτε με 20.000 XP και 2 αντικείμενα που θα εμφανιστούν μέσα στο Chest.

Βγείτε και πάλι στον κεντρικό διάδρομο και προχωρήστε όλο ευθεία, ανοίξτε την πόρτα και στο δωμάτιο με το Portal σκοτώστε το Rakshasha με τα Mephits. Με κλικ στο Portal σκοτώστε τον Greater Werewolf, με δεύτερο κλικ σκοτώστε το Pit Fiend, με τρίτο κλικ και κερδίζετε μία Doomguard +3. Το ανωτέρω Portal δουλεύει μόνο εάν έχετε τα Ruby και Opal Stone. Τελειώσατε και με αυτό το δωμάτιο!





Η Silver Dragon σάς μεταμορφώνει σε Drow. Εσείς πρέπει να βρείτε τα αυγά της.



Μη σπρώχνεστε, όλοι θα πάρετε... Το πώς γλίτωσα από αυτή τη φάση ούτε εγώ δεν το ξέρω.



Η Phaere με "κρεβάτωσε". Αρέσω, παιδί μου, αρέσω.

Βγείτε και προχωρήστε προς τα επάνω. Εδώ θα βρείτε μια σειρά από δώδεκα πέτρινα πρόσωπα. Οταν κάνετε κλικ σε ένα από αυτά, θα σας μεταφέρει στο κέντρο του δωματίου, όπου πρέπει να απαντήσετε σωστά σε έναν γρίφο. Οταν απαντήσετε σωστά σε όλα τα αγάλματα, θα πάρετε ως αμοιβή ένα Ring of Regeneration, που σας κάνει Heal 1 Hp κάθε 6 δευτερόλεπτα! Οι σωστές απαντήσεις στους γρίφους, ξεκινώντας από το πρώτο πέτρινο πρόσωπο αριστερά (στον εξωτερικό τοίχο) και συνεχίζοντας δεξιόστροφα, είναι οι εξής: Ice, Fire, Coffin, Candle, Darkness, Stars, Hole, Secret, Fish, Breath, Sponge και Shadows. Βγείτε από το δωμάτιο από το βορειοανατολικό διάδρομο, σκοτώστε τα τέρατα για τα XP και γυρίστε πίσω από το δρόμο από όπου ήρθατε, διότι υπάρχει μία φοβερή παγίδα η οποία σας σκοτώνει ακαριαία, αν συνεχίσετε να προχωράτε. Καιρός να μεταβείτε στο Level 2 - η είσοδος για εκεί βρίσκεται στο διάδρομο δεξιά από το δωμάτιο όπου ήταν το Golem.

Level 2: Asylum Dungeon

Το πρώτο δωμάτιο που θα συναντήσετε έχει στο κέντρο έναν πάπυρο. Κάθε φορά που χρησιμοποιείτε τον πάπυρο, ένα τέρας θα εμφανίζεται για να το πολεμήσετε. Εάν δεν θέλετε να πολεμήσετε, μπορείτε να προσπεράσετε το συγκεκριμένο δωμάτιο. Κάθε τέρας που θα εμφανίσετε είναι δυσκολότερο από το προηγούμενο και πρόκειται για τα εξής: Kobold Captain, Sword Spider, Umber Hulk, Mind Flayer και Beholder. Μετά το Beholder ο πάπυρος είναι άχρηστος.

Στο βορινό τοίχο αυτού του δωματίου υπάρχει μια Secret Door, η οποία οδηγεί σε μια φυλή από Kobolds. Πρέπει να τα σκοτώσετε όλα καθώς και τον αρχηγό τους και να πάρετε το Κόκκινο Crystal και το Wooden Stake. Επειτα επιστρέψτε στο δωμάτιο με τον πάπυρο και προχωρήστε προς τα δεξιά. Ακολουθήστε το διάδρομο που συνεχίζει νότια και προχωρήστε όλο ευθεία (από την πόρτα), σκοτώστε τους Undead και πάρτε από τη βιβλιοθήκη τα Wizard Spells: Finger of Death και Power Word Stun. Συνεχίζοντας πάλι νότια, θα βρείτε τον Dace Sontan (Vampire), τον οποίο θα σκοτώσετε και μετά πρέπει να τον αποτελειώσετε στο Coffin του (χρειάζεστε Wooden Stick). Μόλις τον σκοτώσετε ολοκληρωτικά, θα σας ευχαριστήσει και θα πάρετε το αντικείμενο Hand of Dace. Σκοπός τώρα είναι να επιστρέψετε στο Level 1. Αυτό μπορείτε να το κάνετε είτε από εκεί όπου ήρθατε είτε από την πλευρά του διαδρόμου που αφήσατε ανεξερεύνητη. Στη δεύτερη περίπτωση, ετοιμαστείτε για ένα δωμάτιο-παγίδα με πολλά Umber Hulks.

Αφού επιστρέψετε πάλι στο Level 1, ακολουθήστε τις νότιες σκάλες για μια μάχη με ΠΟΛΛΑ Umber Hulks και έναν Μινώταυρο (καλό θα ήταν να χρησιμοποιήσετε μερικά τέρατα Summoned, προκειμένου να πολεμήσουν αντί για εσάς). Μία οθόνη παρακάτω βρίσκεται ένα άγαλμα που θα σας δώσει πρόσβαση στο Level 3, μόνο εάν διαθέτετε το Hand of Dace και το Κόκκινο Crystal από τα Goblins.

Level 3: Asylum Dungeon

Από τις δύο πόρτες επιλέξτε την αριστερή και μπείτε. Στο νότιο τοίχο υπάρχει μία Locked Secret Door - ξεκλειδώστε τη με τον Thief σας και ενεργοποιήστε τη συσκευή, η οποία θα ανοίξει τη Secret Door του δωματίου ακριβώς απέναντι. Από το νέο δωμάτιο θα σας επιτεθούν Trolls. Σκοτώστε τα και πάρτε τα αντικείμενα του δωματίου. Συνεχίστε νότια και θα βρείτε μερικούς Μινώταυρους. Από το δωμάτιο αυτό προχωρήστε βόρεια και πάρτε από τη μικρή πισίνα και τα τέσσερα αγάλματα όλα τα αντικείμενα (Minotaur Horn, τις εικόνες των Troll, Umber Hulk, Djini και Mind Flayer και τα Mithril Tokens). Επιστρέψτε στο αρχικό δωμάτιο του Level και εξερευνήστε την άλλη πόρτα. Στο δω-

μάτιο με τις τοιχογραφίες από πίσω κρύβεται το τέρας που απεικονίζεται, οι δε πόρτες ανοίγουν μόνο με τα αντίστοιχα Scrolls με τις εικόνες τους. Δεν είναι ανάγκη να τα ανοίξετε όλα, κάντε το μόνο για τα XP. Αυτό που πρέπει να ανοίξετε είναι του Umber Hulk, διότι κρύβεται διάδρομος από πίσω. Προχωρήστε, σκοτώστε τους Werewolves και μετά πηγαίνετε βόρεια, στο δωμάτιο με το κλειδωμένο Chest και τα τρία Clay Golems. Εάν ανοίξετε το Chest, αυτομάτως κλείνει η πόρτα και τα Golems επιτίθενται. Οπότε, για να μην έχετε προβλήματα, ξεκινήστε εσείς την επίθεση. Μόλις τα αποτελειώσετε, πάρτε από το Chest τα αντικείμενα και ιδίως το Gesen Bow String, που είναι απαραίτητο για το Short Bow of Gesen (η πόρτα του δωματίου ανοίγει μόνο όταν πεθάνουν τα Golems). Συνεχίστε όλο νότια και θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με μια μηχανή η οποία έχει την ιδιότητα να παίρνει τα Mithril Tokens και να δίνει ένα μαγικό αντικείμενο (Mitrhil Tokens μπορείτε να βρείτε σε αρκετά σημεία σε αυτό το Dungeon, οπότε ψάξτε προσεκτικά). Δίνοντας 5 Tokens παίρνετε Boots of North, με 10 Tokens παίρνετε Boots of Grounding, με 15 Boots of Speed και με 20 Mithril Tokens μια Chainmail +5! Από τις προαναφερόμενες επιλογές προτείνω τις Boots of Speed.

Φύγετε από αυτό το τμήμα του Dungeon, επιστρέψτε στο δωμάτιο όπου είχατε σκοτώσει τους Μινώταυρους και από εκεί συνεχίστε νότια. Κάνετε Save σε αυτό το σημείο και προχωρήστε ΜΟΝΟ με το δικό σας χαρακτήρα. Υστερα από δύο δωμάτια θα συναντήσετε την Bodhi, αλλά κάτι θα γίνει και θα μεταμορφωθείτε σε ένα τέρας που θα κάνει την Bodhi να φύγει τρέχοντας. Το τέρας στο οποίο μεταμορφώνεστε δεν ελέγχεται, για αυτό και αφήσαμε το υπόλοιπο Team πίσω. Μόλις συνέλθετε, μπορείτε να συνεχίσετε (αυτό το γεγονός είναι συνέπεια της απώλειας της ψυχής σας και θα σας συμβεί ξανά όταν κάνετε Rest, ενώ έπειτα από μερικές μέρες θα έχετε τη δυνατότητα να μεταμορφώνεστε μία φορά την ημέρα ως Special Ability... με το ανάλογο τίμημα όμως).

Νότια από το άγαλμα του Μινώταυρου θα βρείτε ένα δεύτερο Minotaur Horn. Εχοντας και τα δύο Minotaur Horns, κάνετε κλικ στο άγαλμα και θα ανοίξουν οι πόρτες - κάνετε Save και βγείτε από τις σκάλες. Στο νέο δωμάτιο, σκοτώστε τα Kobolds και θα εμφανιστεί ένας παράξενος τύπος, για να σας περάσει από ορισμένες δοκιμασίες. Επιλέξτε την πρώτη από τις τέσσερις απαντήσεις για να ξεμπερδεύετε γρήγορα και θα αρχίσουν τα Tests. Στο πρώτο, σκοτώστε το Mushroom και απαντήστε Splinter. Στο δεύτερο, πάρτε από το τραπέζι τη μαγική ρόμπα και απαντήστε στους γρίφους που θα σας θέσουν οι καθιστοί τύποι: Nothing, Fear, River, Memory. Στο τελευταίο Test, σκοτώστε τα Trolls και βάλτε το κεφάλι ενός από αυτά στο Altar. Στη συνέχεια ελευθερώνεστε ως σώφρονες.

Από το δωμάτιο όπου βρίσκεστε, κατεβείτε τις σκάλες, μιλήστε με τον Saemon Havarian και δεχθείτε τις συμβουλές του χωρίς να τον σκοτώσετε. Ακολουθήστε το διάδρομο γύρω γύρω και μπείτε από τη βορινή πόρτα. Κατεβείτε τις σκάλες, δωροδοκήστε με 2.000 Gold τον Lonk The Sane για να ελευθερώσει όλους τους κρατούμενους-τρελούς και αργότερα πείστε τους ότι ο Irenicus φταίει για τα δεινά που τράβηξαν. Αμέσως θα βρεθείτε στο δωμάτιο με τους θαλάμους και θα ξεσπάσει μία φοβερή μάχη. Με τη βοήθεια των τρελών η μάχη θα γίνει εύκολη. Μερικά Pierce Magic θα είναι καλά για να σπάσετε τις άμυνες του Irenicus, αλλά και τίποτα να μην κάνετε (που λέει ο λόγος), θα νικήσετε. Το καλύτερο σημείο της μάχης είναι όταν πέσει το Spell Time Stop (!) από τον τρελό μάγο Waner (να γιατί μετανιώνω που έγινα Paladin). Υστερα από αυτό, ο Irenicus... το παίζει κότα και την κάνει με ελαφρά πηδηματάκια, ενώ εσείς αμείβεστε με ΠΟΛΛΑ XP. Μόλις ξεμπερδέψετε με τα καθέκαστα, ανεβείτε πάλι τις σκάλες (εκεί όπου είχατε βρει τον Lonk the Sane) και μιλήστε ξανά με τον Saemon.

Εδώ καλείστε να κάνετε μία σημαντική επιλογή: ή να πάρετε το κλειδί που ανοίγει το Portal για το Underdark (στο κάτω Level) και να πάτε κατευθείαν στο επόμενο Chapter ή να



Σκοτώνοντας την ιέρεια για να πάρω τον εγκέφαλό της και να τον δώσω στο Aboleth.



O Drizzt και η παρέα του θα κάνουν καλή δουλειά, όταν επισκεφτείτε την Bodhi. Μην ξεχάσετε να ρίξετε Holy Water στην πισίνα με το αίμα.



Μπόλικα Golems στην πόλη των Elves.



Καλώντας το πνεύμα στο Ναό των Elves.

ακολουθήσετε τον Saemon. Στην πρώτη περίπτωση, αγνοήστε τη λύση από εδώ και κάτω μέχρι το Chapter V, γιατί εκεί θα μεταβείτε. Σε περίπτωση όμως που έχετε όρεξη για περισσότερα XP-αντικείμενα και δράση, ακολουθήστε τον Saemon Haverian.

Ο Saemon, λοιπόν, θα σας βγάλει από το κάστρο και θα σας οδηγήσει πίσω στο Brynnlaw. Ξεφορτωθείτε τα περιττά αντικείμενα, αγοράστε ό,τι επιθυμείτε και βρείτε τον Saemon στην ταβέρνα Vulgar Monkey. Εδώ σας δίνετε μια δεύτερη ευκαιρία για να επιλέξετε Underdark, αλλιώς πρέπει να δεχθείτε την αποστολή του: να κλέψετε το Horn που θα κάνει τις πύλες του λιμανιού να ανοίξουν για να φύγετε με το κλεμμένο σκάφος... Κοινώς, θα γίνετε εγκληματίες για λίγο. Τα πρωινά το Horn βρίσκεται στο σπίτι του Pirate Lord και τα βράδια στην κοπέλα του, την Cayia. Θα συνιστούσα να το πάρετε το βράδυ από το Cayia's House - είναι πιο εύκολο και θα δώσετε λιγότερες μάχες. Μόλις αποκτήσετε το Horn, βρείτε τον Saemon στο λιμάνι ανατολικά. Θα ακολουθήσει μια μικρή μάχη και το πλοίο θα αναχωρήσει...

Sahuagin City

Επειτα από μερικά αναπόφευκτα γεγονότα (κοινώς, είτε γουστάρετε είτε όχι) θα φτάσετε στην πόλη των Sahuagin ως αιχμάλωτοι. Θα βρεθείτε μπροστά στη Royal High Priestess Senityili, η οποία πιστεύει ότι είστε οι εκλεκτοί που αναφέρονται σε μια παλιά προφητεία, κι έτσι δεν σας σκοτώνει. Ο Βασιλιάς, για να διαπιστώσει αν όντως είστε οι εκλεκτοί, σας πετάει στην Arena για να πολεμήσετε έναν Giant Ettin (γελοιωδώς εύκολο). Μόλις τον σκοτώσετε, σας αναθέτει την αποστολή να βρείτε και να σκοτώσετε τον Rebel Prince και να του φέρετε την καρδιά του. Δεχτείτε την αποστολή και πηγαίνετε βόρεια για να ξαναμιλήσετε με την High Priestess, η οποία αποκαλύπτεται ότι είναι με το μέρος των επαναστατών (του Rebel Prince δηλαδή) και σας ζητάει αντί να σκοτώσετε τον Prince να μιλήσετε μαζί του, διότι ο παρών Βασιλιάς είναι τύραννος και ανάξιος. Ετσι, ο σκοπός της αποστολής σας πλέον δεν είναι να βρείτε και να σκοτώσετε τον Rebel Prince, αλλά να του μιλήσετε και ενδεχομένως να τον βοηθήσετε. Προκειμένου να σας αναγνωρίσουν οι επαναστάτες και ο Prince, η High Priestess θα σας δώσει μια ειδική πέτρα.

Προχωρήστε στα νοτιοδυτικά του χάρτη μέχρι να συναντήσετε τα δύο Imps, τα οποία θέλουν να παίξουν ένα παιχνίδι (προσέξτε, στην πλατφόρμα υπάρχουν πολλές παγίδες!). Το παιχνίδι έχει ως εξής: Υπάρχουν 5 Chests και μπροστά τους στέκεται κάποιος διάσημος NPC των Forgotten Realms, ο οποίος, όταν του μιλήσετε, θα σας δώσει ένα αντικείμενο. Εσείς πρέπει να πάρετε από όλους τα αντικείμενα και να τοποθετήσετε τα σωστά αντικείμενα στο σωστό Chest. Στο Chest του Elminister βάλτε την πίπα, στου Khelben Blackstaff το Staff, στης Alustriel το Medallion, στου Piergeiron το Helm και στου Drizzt το Scimitar. Με την ανωτέρω λύση, θα στεφθείτε νικητές, θα ανοίξει ένα έκτο Chest και από εκεί θα πάρετε την αμοιβή σας.

Στην επόμενη περιοχή προς τα επάνω υπάρχει ένα Beholder Spectator, το οποίο δεν είναι επιθετικό, θα γίνει όμως, εάν ανοίξετε το Chest. Αλλά επειδή πρέπει να το ανοίξετε, σκοτώστε το και πάρτε από μέσα το Tooth. Τώρα φύγετε από εκεί και βρείτε την είσοδο για το κρησφύγετο του Rebel Prince (είναι βορειοανατολικά). Μιλήστε με τον Prince και θα σας προτείνει συνεργασία για να εκθρονίσετε το νυν Βασιλιά. Για να πετύχει το σχέδιο, σας δίνει μια ψεύτικη καρδιά να του παρουσιάσετε. Πάρτε την καρδιά και επιστρέψτε στο Βασιλιά, ο οποίος θα σας συγχαρεί. Εκείνη τη στιγμή θα γίνει η επίθεση των Επαναστατών και θα πρέπει να σκοτώσετε το Βασιλιά και τους συμμάχους του. Η μάχη είναι μέτριας δυσκολίας και ο μόνος αξιόλογος αντίπαλος είναι ο ίδιος ο Βασιλιάς των Sahuagin. Οταν κερδίσετε τη μάχη, ο Rebel Prince θα σας δώσει το κλειδί του Θησαυροφυλακίου (μια μικρή πόρτα στα δεξιά της αίθουσας του Βασιλιά) για να πάρετε την αμοιβή σας (θα φάτε καλά εδώ). Τώρα, χρησιμοποιώντας το Magic Rope (που πήρατε από το Θησαυροφυλάκιο), θα μπορείτε να κατεβείτε από το Pit που βρίσκεται δίπλα στη βάση των επαναστατών (ανατολικά) και έτσι θα

βρεθείτε στο Underdark-Chapter V. Βουρ, λοιπόν, για το Βασίλειο των Dark Elves, γνωστών και ως Drow ή έκπτωτα Elves. Το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού!

CHAPTER V

Αφού παρακολουθήσετε τα σχετικά videos και δείτε τη συνεργασία Bodhi-Irenicus με τα Dark Elves, θα ξεκινήσετε την περιπέτειά σας σε μια μεγάλη, σκοτεινή σπηλιά. Προχωρήστε αριστερά και θα βρείτε μερικούς Duergars, οι οποίοι θα σας δώσουν τις πρώτες πληροφορίες για το μέρος - πουλάνε επίσης αντικείμενα, αλλά σε εξωφρενικές τιμές. Παραδίπλα θα βρείτε τρία Portals και μπροστά τους τρία Elementals (Fire, Earth, Air). Μην κάνετε τον κόπο να τα σκοτώσετε (εκτός και αν σας κυνηγάνε), διότι ούτε XP δίνουν και με το που σκοτώνετε ένα θα βγαίνει άλλο. Απλώς αγνοήστε τα και προχωρήστε βόρεια μέχρι να συναντήσετε την ομάδα από τα Drow, που θα σας επιτεθούν. Η μάχη είναι αρκετά εύκολη, αρκεί να επικεντρώσετε την προσοχή σας πρώτα στους Μάγους-Priests. Πάρτε από τα πτώματά τους τις πανοπλίες και δείτε τι Armor Class δίνουν! Τα αντικείμενα Drow είναι φανταστικά, αλλά το μόνο πρόβλημα είναι ότι λειτουργούν μόνο όσο είστε κάτω από τη Γη, δηλαδή μόνο για το Chapter V. Οπότε, κρατήστε τις παλιές πανοπλίες και τις ασπίδες σας, γιατί στο μέλλον θα σας χρειαστούν ξανά (σε κάποια φάση είχα φτάσει το AC ενός χαρακτήρα στο -15!).

Συνεχίστε δυτικά και ετοιμαστείτε για μια γερή μάχη με Myconids! Από εκεί, συνεχίστε βόρεια και περάστε τη γέφυρα των Svirfneblins (Gnomes είναι στην ουσία), ακολουθήστε το διάδρομο προς τα κάτω και μπείτε στο πρώτο δωμάτιο αριστερά. O Goldander Blackrock θα σας αναθέσει μία αποστολή: να σκοτώσετε έναν δαίμονα που ξύπνησαν με τις ανασκαφές του τα Svirfneblins. Βγείτε από το δωμάτιο και προχωρήστε βόρεια μέχρι να βρείτε ένα Svirfneblin που κάθεται μοναχό του σαν καλαμιά στον κάμπο. Μιλώντας του, θα ανοίξετε την πόρτα για την τρύπα. Προχωρήστε προς αυτήν. Κάνοντας κλικ -για να την κατεβείτε, υποτίθεται-, δεν θα μεταφερθείτε σε άλλο χάρτη, αλλά θα έρθει το τέρας σε σας. Σκο-

TRADEMEET QUESTS

Το Trademeet προσφέρει τρία Quests με πολύ καλά XP και αντικείμενα. Η καλύτερη περίοδος που μπορείτε να πάτε εκεί είναι αμέσως μετά το Chapter II: Τα τέρατα θα κυμαίνονται ακριβώς στο επίπεδο δυσκολίας σας. Αρχικά ακούτε για την περιοχή από το Flydian, στην περιοχή City Gates του Athkatla, που σας λέει ότι παράξενες επιθέσεις γίνονται στην πόλη από τα ζώα του δάσους. Μόλις επισκεφθείτε την πόλη, θα βρεθείτε στο μέσο μίας μάχης ανάμεσα στα ζώα και τους φρουρούς της πόλης. Βοηθήστε τους και εν συνεχεία βρείτε στο χάρτη το Mayor's House και μπείτε μέσα. Στο πρώτο δωμάτιο δεξιά βρίσκεται ο High Merchant Lord Logan, ο οποίος θα σας ενημερώσει για τα καθέκαστα. Βγείτε από το δωμάτιό του, κατεβείτε τις σκάλες και μιλήστε με τον Cernd, έναν Druid ο οποίος συνελήφθη μάλλον άδικα... Μπορείτε είτε να τον πάρετε στην ομάδα σας (δεν το συνιστώ, αφού η Jaheira είναι κλάσεις ανώτερη) είτε να τον αφήσετε. Οπως και να έχει, στον Παγκόσμιο Χάρτη θα εμφανιστεί η περιοχή Druid's Grove, κατευθυνθείτε εκεί λοιπόν.

Στο Druid's Grove προχωρήστε όλο αριστερά ακολουθώντας το μονοπάτι και θα πολεμήσετε μερικά Trolls και Αράχνες. Εάν θέλετε, μπορείτε να μπείτε στο Troll Mound - οι μάχες είναι πολύ δύσκολες με τα Trolls, αλλά διαθέτει καλά XP και δύο καλά Μαγικά Αντικείμενα (ψάξτε μέσα στις στοίβες με τα κόκαλα). Δεν είναι υποχρεωτικό να μπείτε στο Mound, εάν θέλετε μόνο να κερδίσετε XP. Συνεχίστε την πορεία σας βόρεια από το Mound και δεξιά: θα δείτε μία μάχη μεταξύ Trolls και Druids. Μην ανακατευτείτε, αφήστε να δείτε πρώτα ποιοι θα νικήσουν και μετά καθαρίστε τους :) Λίγο πιο κάτω θα βρείτε ακόμα μία παρέα από εχθρικούς Druids, οπότε σκοτώστε τους κι αυτούς.

Εάν θέλετε ανεφοδιασμό με Potions, μπείτε στης Adratha's Cottage, που βρίσκεται λίγο πιο κάτω. Συνεχίστε αριστερά από εκεί και προσέξτε τα Fungus που θα σας κάνουν επίθεση - σκοτώστε πρώτα τα ακίνητα, που δημιουργούν νέα Fungus, και μετά τα άλλα. Λίγο πιο δίπλα βρίσκεται ο Cernd. Σας (ξανα)προτείνει να έρθει στην ομάδα σας, αλλά καλύτερη είναι η Jaheira (σε περίπτωση που δεν έχετε Druid στην ομάδα, πάρτε τον προσωρινά για να κάνει Challenge τον Evil Druid). Προχωρήστε όλο αριστερά, σκοτώστε άλλους τρεις Druids και μπείτε στο Grove. Αφαιρέστε ΟΛΑ τα αντικείμενα από το Druid σας (για να μην τα ψάχνετε μετά), κάνετε Memorise μερικά επιθετικά Spells (Fire Elemental, Monster Summonin I & II, Poison κ.τ.λ.) και κάνετε Challenge τη Shadow Druid Faldorn. Προσωπικά τα βρήκα πολύ εύκολο να τη σκοτώσω με την Jaheira, οπότε δεν νομίζω να ταλαιπωρηθείτε ιδιαίτερα. Αφού κερδίσετε, επιστρέψτε στο Mayor's House στο Trademeet και πάρτε την αμοιβή από τον Lord Logan μαζί με το δεύτερο Quest, που έχει σχέση με τα Dao Djini που έχουν έρθει στην πόλη και παρεμποδίζουν το εμπόριο.

Βρείτε την τέντα των Djini, μπείτε μέσα και μιλήστε με τον Khan Zahraa, ο οποίος, προκείμενου να φύγει από την πόλη, σας ζητάει το κεφάλι του Ihatefeer. Βορειοανατολικά από την Trademeet Crypt μιλήστε στην Itoha και θα σας αποκαλύψει πού κρύβεται ο Ihatefeer, ο οποίος είναι μεταμορφωμένος και πουλά Potions στο Adratha's Cottage στην περιοχή Druid's Grove. Πηγαίνετε εκεί, λοιπόν, σκοτώστε τον αυτόν και τα άλλα δύο Rakshasa που θα εμφανιστούν (δύσκολη μάχη), πάρτε το κεφάλι του Itoha και επιστρέψτε στον Djini, που σας δίνει δώρο το Scimitar του και φεύγει. Τώρα, πίσω στον Lord Logan (Mayor's House), θα παραστείτε σε ένα συμπόσιο προς τιμήν σας.

Προτού τελειώσει το συμπόσιο, θα υπάρξει μία διαμάχη μεταξύ των οικογενειών Lurraxol και Alibakkars για το ποια από τις δύο θα λάβει τη βοήθειά σας. Μόλις διαλυθεί το δείπνο, μιλήστε στην Guildmistress Buiya για να πάρετε την αμοιβή σας επειδή διώξατε τα Djini.

Ανεξαρτήτως ποια από τις δύο οικογένειες θα βοηθήσετε, η αποστολή θα είναι η ίδια: να βρείτε το Mantle of Waukeen από το Trademeet Crypt. Μόλις κατευθυνθείτε εκεί, θα σας συναντήσει ο High Merchant Lord Logan και θα σας παρακαλέσει, εάν το επιθυμείτε, όταν βρείτε τον Mantle να του τον παραδώσετε για να μην προκληθούν φασαρίες και αιματοχυσίες μεταξύ των δύο οικογενειών. Μέσα στην Crypt, σκοτώστε τους Σκελετούς και πάρτε από το πτώμα τού ενός το Mantle of Waukeen. Σε ποια οικογένεια θα το επιστρέψετε είναι δική σας υπόθεση, το σωστό πάντως είναι να το δώσετε στον Lord Logan (παίρνετε σαφώς λιγότερα Gold, αλλά ανεβάζετε το Reputation σας ακόμα έναν πόντο).

Αυτά τα ολίγα για το Trademeet. Μην ξεχάσετε να επισκεφθείτε και το σιντριβάνι στο κέντρο της πόλης, διότι, μετά τη φυγή των Djini, οι πολίτες θα έχουν ανεβάσει τα αγάλματά σας εκεί.



Εδώ, κάτω από τα γάργαρα νερά θα την αράξω. Κοιτάξτε... γραφικά.



Φτιάχνοντας όπλα στον Cromwell.

τώστε το, βάλτε σε Quickslot το Scroll of Earthquake που σας έδωσε ο Goldander και χρησιμοποιήστε το για να σφραγίσετε τον Tunnel. Επιστρέψτε στον Goldander, για να σας δώσει ένα Gem και το φοβερό Mace Skullcrasher +3. Το Gem σάς δίνει πρόσβαση στη σπηλιά ενός Silver Dragon που θα σας βοηθήσει για να μπείτε στην πόλη των Drow Ust'Natha (προφέρεται Ουστ -από δω- Natha).

Στο αριστερό δωμάτιο από εκείνο του Goldander βρίσκονται δύο Svirfneblins. Το ένα από τα δύο, ο Therndle Daglefold (που πουλά και αντικείμενα) έχει χάσει το γιο του, τον οποίο μπορείτε να βρείτε στο κλουβί πίσω από το σημείο όπου σκοτώσατε την ομάδα των Drow (εκτός από τον μικρό θα βρείτε και άλλους κρατούμενους, η πλειονότητα των οποίων θα επιτεθεί - προσοχή στο Lich!). Αφού ελευθερώσετε τον μικρό Bedlen, γυρίστε πίσω στον μπαμπά του για να πάρετε ως αμοιβή Bracers of Armor Class 4. Φύγετε από αυτή την περιοχή και πηγαίνετε ανατολικά και βόρεια. Μετά τη γέφυρα, πάρτε το αριστερό μονοπάτι και θα βρείτε τη σπηλιά της Silver Dragon Adalon. Μπείτε στη σπηλιά και μιλήστε στην Adalon (τα γραφικά είναι λίγο παράξενα εδώ και θα δυσκολευτείτε να κατευθύνετε τους χαρακτήρες σας προς τα κάτω). Η Adalon, λοιπόν, είναι Μαμά και τα σατανικά Drow τής έχουν κλέψει τα αυγά της (αυγά = παιδιά για τις όρνιθες). Προκειμένου να τα πάρει πίσω, λοιπόν, σας μεταμορφώνει σε Drow και σας αναθέτει την αποστολή. Θα συνιστούσα να μην της αντιμιλάτε πολύ, γιατί μπορεί να γίνει επικίνδυνη.

Βγείτε πάλι στο Underdark και πάρτε το δεξί μονοπάτι, που θα σας οδηγήσει στην πρώτη πόλη των Drow, την Ust'Natha. Στο φρουρό που θα σας ανοίξει τις πύλες δώστε την τελευταία απάντηση (το όνομά σας είναι Veldrin), για να μην έχετε παρατράγουδα.

Ust'Natha

Οι περισσότερες πόλεις των Drow είναι ακριβώς όπως αυτή και ακόμα χειρότερη. Προδοσίες, δολοφονίες, "ανθρωποθυσίες", σκλάβοι και, φυσικά, οι γυναίκες κάνουν κουμάντο και εδώ πέρα. Καλό θα ήταν για όσο θέλετε να το παίξετε Drow να προσέχετε τα λόγια σας και να μην είστε Καλός προς το Χαζός (δηλαδή Paladin) αλλά ασυναίσθητος προς το Κακός. Εάν αποκαλυφθείτε, θα χρειαστεί να δώσετε ατελείωτες μάχες...

Μπείτε στην πόλη των Drow και κατευθυνθείτε προς την περιοχή Male Fighter Society. Εκεί έξω θα σας περιμένει ο Solaufein, λέγοντάς σας να τον συναντήσετε στην είσοδο της πόλης για μια σημαντική αποστολή. Βρείτε τον σε μία πλατφόρμα δεξιά από την είσοδο και θα σας αναθέσει την αποστολή να σώσετε την κόρη της Matron Mother, την οποία απήγαγαν τα Illithids (γνωστά και ως Mind Flayers ή Devourers). Φύγετε από την πόλη και βρείτε τον Solaufein αριστερά από τη νότια γέφυρα. Προτού του μιλήσετε, ετοιμαστείτε για μάχη, κάνοντας Spell Chaotic Commands σε όλα τα μέλη της ομάδας σας, για να μην έχετε πρόβλημα από τα Psionics των Mind Flayer. Η μάχη δεν είναι μεγάλη πρόκληση και η Phaere, κόρη της Matron Mother, είναι ελεύθερη. Επιστρέψτε στην Ust'Natha και βρείτε τον Solaufein (στα αριστερά), ο οποίος θα σας παραπέμψει στην ταβέρνα. Καθώς κατευθύνεστε προς την ταβέρνα, ένας Duergar θα σας σταματήσει και θα σας ενημερώσει ότι ο Master του θέλει να σας μιλήσει. Ο Master του βρίσκεται ακριβώς αριστερά, σε μια μεγάλη δεξαμενή γεμάτη νερό. Πλησιάστε και το Aboleth που κατοικεί εκεί μέσα θα σας μιλήσει τηλεπαθητικά. Ξέρει ότι δεν είστε Drow και για να μην αποκαλύψει τη μεταμφίεση σας ζητάει τον εγκέφαλο της Priestess Qilue! Εδώ έχετε δύο επιλογές: ή να πάτε στο Qilue's Home, να τα κάνετε λαμπόγυαλο, να πάρετε το μυαλό της Priestess Qilue και να το επιστρέψετε ή να απειλήσετε το Aboleth ότι θα το αποκαλύψετε και εσείς, αν τολμήσει να κάνει οτιδήποτε. Η δεύτερη μέθοδος είναι σαφώς πιο ξεκούραστη.

Αφού τελειώσατε και με αυτό, μπείτε στην ταβέρνα και βρείτε τη Phaere και τον Solaufein. Η Phaere έχει μια νέα αποστολή για σας και θα σας την αναθέσει ύστερα από μία

μέρα στο γνωστό σημείο κοντά στην είσοδο της πόλης. Οπότε, έχετε μία μέρα καιρό για να χαζέψετε τα αξιοθέατα. Αυτό που προλαβαίνετε να κάνετε είναι να δοκιμάσετε το Pit. Υπάρχουν δύο διαφορετικά. Στο δεξί μπορείτε να βάλετε όλα τα μέλη της ομάδας σας για να πολεμήσουν τέσσερα αυξανόμενης δυσκολίας τέρατα (Umber Hulk, Nabassu, Sahuagin Prince και Beholder). Το αριστερό είναι για μονομαχίες... στις δύο τελευταίες μάχες μπορούν να μπουν μόνο Μάγοι. Κάθε Pit έχει το δικό του NPC, ο οποίος κανονίζει τους αντιπάλους σας. Μόλις τελειώσετε με τις μάχες στην Ταβέρνα, ξεκουραστείτε και έπειτα βρείτε τη Phaere στο σημείο όπου είχατε δώσει ραντεβού.

Η νέα αποστολή σας έχει σχέση με ένα Beholder, το οποίο πρέπει να σκοτώσετε. Βρείτε τη μεγάλη πλατφόρμα ανατολικά της πόλης και εκεί θα σας περιμένουν οι Phaere και Solaufein. Αμέσως μόλις μιλήσετε στη Phaere εμφανίζεται το Beholder, οπότε να είστε έτοιμοι. Θα το σκοτώσετε σχετικά εύκολα και η Phaere θα σας δώσει τρεις μέρες άδεια, μέχρι την επόμενη συνάντησή σας. Σε αυτό το διάστημα έχετε μερικά Quests να κάνετε... Βγείτε από την πόλη, πηγαίνετε τέρμα νοτιανατολικά και ακολουθήστε τα Eastern Tunnels. Προτού μπείτε, φροντίστε να έχουν πάρει οι Priests σας αρκετά Chaotic Commands Spells.

Mind Flayers

Μόλις μπείτε, θα δεχτείτε επίθεση από τα Mind Flayers - καθώς δεν θα μπορείτε να αντιδράσετε, θα πιαστείτε αιχ-

CULT OF THE UNSEEING EYE

Το Quest αυτό ξεκινά την πρώτη φορά που θα επισκεφθείτε την Temple District και θα ακούσετε τον Gaal να αναφέρεται στη νέα θρησκεία. Αμέσως μετά θα σας επισκεφθεί κάποιος Ιερέας από έναν κοντινό Ναό (εξαρτάται από τα Alignment σας, Reputation, Class και τι έχετε κάνει στο Game) και θα σας ζητήσει να τον βρείτε στο Ναό του. Οταν επισκεφθείτε τον Ιερέα, θα σας ζητήσει να ανακαλύψετε τι γίνεται με αυτή τη νέα Θρησκεία.

Βγείτε από το Ναό και μπείτε στους Υπονόμους της District Temple. Προχωρήστε όλο δυτικά και βόρεια και θα δείτε την είσοδο για τα Older Tunnels (λίγο πιο κάτω από εκεί βρίσκεται ο Keldorn). Στα Older Tunnels, προχωρήστε το διάδρομο προς τα νότια. Στην έξοδο του πρώτου δωματίου υπάρχει μια παγίδα και ταυτόχρονα σας επιτίθενται Shadow και Ettercaps. Συνεχίστε και θα βρεθείτε σε ακόμα μία παγίδα στο πολυγωνικό δωμάτιο (ο μοχλός στο κέντρο ανοίγει τις πόρτες). Αμέσως μετά θα βρείτε τον Gaal. Ζητήστε του να γίνετε κι εσείς μέλη της Cult, αλλά δεν θέλετε να τυφλωθείτε. Ετσι, θα σας αναθέσει να βρείτε το κομμάτι ενός Rod από το Dungeon που είναι πιο κάτω.

Αφού πάρετε το Quest, επιστρέψτε στην είσοδο των Old Tunnels και ακολουθήστε τον άλλο διάδρομο. Θα συναντήσετε τον Sassar, πρώην ακόλουθο της Cult Of The Unseeing Eye, που θα σας πει για τις δυνάμεις του Rod και για το ότι έχουν ήδη το ένα μέρος και ζητούν από εσάς το δεύτερο. Αν αποκτήσουν και τα δύο κομμάτια, θα είναι ανίκητοι, οπότε αυτό που έχετε να κάνετε τώρα, αφού βρείτε το κομμάτι του Rod, είναι να επιστρέψετε στον Sassar και όχι στον Gaal. Στο ίδιο δωμάτιο όπου βρίσκεται ο Sassar υπάρχει ένας τάφος. Μη διανοηθείτε να τον πειράξετε, γιατί το Lich (ναι, καλά ακούσατε, Lich) που θα βγει από μέσα είναι βαρβάτο και θα σας κάνει with the onions (με τα κρεμμυδάκια). Συνεχίστε αριστερά από το δωμάτιο του Sassar, προσέξτε την παγίδα, σκοτώστε τις Shadows και κατεβείτε τις σκάλες.

Προχωρήστε λίγο βόρεια και θα σας επιτεθούν αράχνες. Συνεχίστε όλο δεξιά και αμέσως μετά τα Yuan Ti θα βρείτε κάτι σκάλες (κρύβουν παγίδα, οπότε προσοχή!). Ανεβείτε τες - για να μπορέσετε να περάσετε την γκρεμισμένη γέφυρα, πρέπει να απαντήσετε σωστά σε τρεις διαδοχικούς γρίφους. Κάθε φορά που κάνετε λάθος, διάφορα είδη Undead θα εμφανιστούν και θα επιτεθούν. Οι σωστές απαντήσεις και με τη σωστή σειρά είναι: Life, Time και Current One. Αφού απαντήσετε σωστά, θα αμειφθείτε με XP και η γέφυρα θα επανέλθει. Μην προχωρήσετε όμως, γιατί αμέσως μετά σας περιμένει μια σειρά από ΠΟΛΥ δύσκολους αντιπάλους! Κάνετε Save, Memorise 2 Fire Elementals με την Jaheira και στείλτε τα μπροστά. Τα Goth και οι Shadows θα πεθάνουν εύκολα από τα Elementals αλλά όχι από εσάς. Δοκίμασα άπειρες φορές να τα σκοτώσω χωρίς Fire Elementals, αλλά ήταν -σχεδόν- αδύνατο.

Συνεχίστε την εξερεύνησή σας μέχρι να βρείτε τον Ancient Temple. Ακριβώς έξω από τον Temple, μιλήστε με τον Diseased One και έπειτα μπείτε. Το τέρας που θα βρείτε μέσα (Empathic Manifest) δεν σκοτώνεται με μάχη αλλά με Curative Spells. Καταρχήν απενεργοποιήστε το AI των χαρακτήρων σας για να μην επιτίθενται και έπειτα στείλτε το χαρακτήρα με το καλύτερο Armor Class δίπλα στο τέρας για να του επιτίθεται. Ενώ ο χαρακτήρας σας θα κάθεται ακίνητος και ενώ το τέρας θα τον χτυπά, στείλτε έναν Priest ή έναν Druid από πίσω να του κάνει κάποιο Healing Spell. Το τέρας θα πεθάνει και θα εμφανιστεί το Avatar ενός νεκρού θεού, ο οποίος θα σας δώσει το κομμάτι του Rod που ψάχνετε. Βγείτε από το Ναό, πείτε στον Diseased One ότι θα επιστρέψετε, ασχέτως που δεν σας πιστεύει, και επιστρέψτε στον Sassar. Εκείνος θα σας πει ότι πρέπει να πάτε στη φωλιά των Beholders, να βρείτε το δεύτερο κομμάτι του Rod και ενώνοντάς τα να σκοτώσετε το τέρας που έχει δημιουργήσει τη Θρησκεία. Περισσότερες πληροφορίες θα σας δώσει ο Tad, ο κατάσκοπός του μέσα στην Cult. Επιστρέψτε στην είσοδο της Cult και μπείτε μέσα, προχωρήστε αριστερά και θα συναντήσετε τον Tad. Κατεβείτε τις σκάλες ακριβώς δίπλα και θα βρεθείτε σε ένα μικρό Dungeon γεμάτο Undead. Εξερευνήστε το. Η έξοδος για τη φωλιά των Beholder βρίσκεται τέρμα δεξιά, στις γέφυρες.

Αφού μπείτε, κάνετε Save και ίσως Rest για να πάρετε δυνάμεις. Σκοπός σας είναι να φτάσετε στο δωμάτιο τέρμα δεξιά και κάτω στο χάρτη, όπου θα βρείτε το δεύτερο κομμάτι του Rod. Μόλις τα αποκτήσετε και τα δύο, θα ενωθούν και αμέσως μετά θα έρθει το Μεγάλο Beholder για να σας επιτεθεί. Μπορείτε να το σκοτώσετε πολύ εύκολα με το Rod που φτιάξατε. Βάλτε το σε μία Quick Slot και με αυτό κάντε ένα κλικ στο Beholder. Στο Dungeon, βέβαια, υπάρχουν και άλλοι αντίπαλοι. Δεν χρειάζεται να τους σκοτώσετε όλους όμως - μόνο εάν θέλετε XP και Αντικείμενα. Σκοπός, επαναλαμβάνω, είναι να σκοτώσετε το Μεγάλο Beholder Unseeing Eye. Με το Rod, μπορείτε να το καταφέρετε πολύ εύκολα με έναν χαρακτήρα Invisible, χωρίς να χρειαστεί να σκοτώσετε όλους τους αντιπάλους. Αφού λοιπόν σκοτώσετε το τέρας, βγείτε από αυτή την περιοχή από την έξοδο που βρίσκεται στα νότια. Τώρα επιστρέψτε στον Sassar και μιλήστε του, έπειτα επιστρέψτε στην είσοδο του Ancient Temple και δώστε στον Diseased One το Rod. Θα αμειφθείτε με XP και με μια μαγική ασπίδα +3. Πίσω στο Sassar, πάλι, πείτε του τι έχετε καταφέρει και θα φύγει χαρούμενος. Φεύγοντας από εδώ, κάνετε μια στάση στην Cult για να σκοτώσετε όλους τους ακολούθους της και να πάρετε από τα δωμάτιά τους όλα τα αντικείμενα. Τέλος, επιστρέψτε στο Ναό σας και ενημερώστε τους ιερείς για τα γεγονότα. Θα σας συγχαρούν και θα σας ανταμείψουν.



Τα πνεύματα των Elves θα καθαρίσουν αρκετούς εισβολείς.



Σκοτώνοντας τον αρχηγό του Unseeing Eye!

μάλωτοι και θα φυλακιστείτε. Ενα Ogre θα έρθει και θα σας εξηγήσει ότι πρόκειται να διασκεδάσετε τα Mind Flayers πολεμώντας άλλους φυλακισμένους στην Αρένα. Η πρώτη μάχη σας θα είναι με Umber Hulks - μόλις τα νικήσετε, θα σας οδηγήσουν πίσω στο κελί σας. Ανοίξτε τη βορινή πόρτα και μιλήστε με τα Githyanki, τα οποία στην επόμενη μάχη θα κάνουν αντιπερισπασμό για να δραπετεύσετε. Μόλις μπείτε στην Αρένα, σκοτώστε τα Kuo-Toa και βγείτε από την αριστερή πόρτα, σκοτώστε το Ogre και από το τραπέζι ακριβώς έξω από το κελί σας πάρτε το Equalizer Hilt (απαραίτητο για την Equalizer Blade). Στη συνέχεια, κάνετε Cast τα Chaotic Commands σας (στους Fighters πρώτα, αν δεν έχετε αρκετά). Από τα κελιά πηγαίνετε αριστερά, σκοτώστε το Mind Flayer και πάρτε Serum από τις μικρές πισίνες με το αίμα. Πίσω στα κελιά και από εκεί νότια, στο πρώτο δωμάτιο σκοτώστε τα δύο Mind Flayers και στο δεύτερο θα βρείτε μία παράξενη συσκευή που κρατά αιχμάλωτους μερικούς ανθρώπους (εδώ το παιχνίδι κολλά πολύ άσχημα, βαριά γραφικά γαρ). Ελευθερώστε τους κάνοντας κλικ σε ένα από τα μικρά μηχανήματα και οι σκλάβοι θα σας ευχαριστήσουν. Τώρα χρησιμοποιήστε το κεντρικό μηχάνημα στη γωνία του δωματίου για να δημιουργήσετε δύο κολάρα. Κάντε Equip το ένα κολάρο σε Quick Slot, πηγαίνετε στο δωμάτιο δεξιά από τα κελιά και χρησιμοποιήστε το πάνω στο Mind Flayer. Ετσι θα το κάνετε μέλος της ομάδας σας και με αυτό θα ανοίξετε την αριστερή πόρτα στο δωμάτιο βόρεια από τα κελιά. Μόλις η πόρτα ανοίξει, αυτό θα σας επιτεθεί. Μόλις το σκοτώσετε, τα Githyanki θα δραπετεύσουν. Προχωρήστε από την πόρτα που ανοίξατε αριστερά για μια γερή μάχη στο δωμάτιο. Από εκεί πηγαίνετε αριστερά, σκοτώστε όλα τα Mind Flayers και κατασκευάστε ένα ειδικό Potion για να σας προστατεύει από τις επιθέσεις των Mind Flayers (σε περίπτωση που δεν έχετε Chaotic Commands).

Από εκεί και πέρα τα πράγματα είναι απλά. Πρέπει να βρείτε το δωμάτιο του αρχηγού των Mind Flayers, του Elder Brain, στη βορειοδυτική γωνία του Dungeon. Για να ανοίξετε τις πόρτες που οδηγούν εκεί, πρέπει να επιστρέψετε στο δωμάτιο δεξιά από τα κελιά, με το δεύτερο κολάρο να αιχμαλωτίσετε ακόμα ένα Mind Flayer και με αυτό να ανοίξετε την πόρτα. Στο δωμάτιο του Elder Brain, σκοτώστε πρώτα αυτόν και έπειτα όλους τους άλλους αντιπάλους - σχετικά εύκολη μάχη. Πάρτε όλα τα αντικείμενα και ιδίως το μπουκαλάκι με το αίμα. Εξερευνήστε τα υπόλοιπα δωμάτια για αντικείμενα και XP και βγείτε από το Dungeon (στην έξοδο θα βρίσκονται οι σκλάβοι). Επιστρέψτε στην Ust'Natha και βρείτε τη Phaere στην ταβέρνα για να μάθετε την επόμενη αποστολή σας.

Στην επόμενη αποστολή πρέπει να σκοτώσετε μία περίπολο Svirfneblins και να γυρίσετε με αποδεικτικά στοιχεία. Φύγετε από την πόλη και συναντήστε τον Solaufein, στην περιοχή όπου είχατε πολεμήσει τα Myconids (αριστερά από τη συσκευή-φυλακή). Πείστε τον ότι δεν τον χρειάζεστε για αυτή την αποστολή και εκείνος θα αποχωρήσει. Λίγο αργότερα θα έρθει η περίπολος των Svirfneblins. Μην τα σκοτώσετε, απλώς ζητήστε τους ένα Helm ως αποδεικτικό στοιχείο (βέβαια, μπορείτε να τα σκοτώσετε, αν θέλετε, αλλά είναι πράξη Evil και ενδεχομένως να αλλάξετε Alignment). Επιστρέψτε στην Ταβέρνα και δώστε το Helm στη Phaere, η οποία θα σας συγχαρεί. Υστερα από λίγο θα μαλώσει με τον Solaufein και θα σας ζητήσει να τη συναντήσετε στη Female Fighter Community. Εκεί θα σας ζητήσει να σκοτώσετε τον Solaufein!

Δεχθείτε την αποστολή (γιατί αλλιώς θα σας επιτεθεί) και επισκεφθείτε τον Solaufein στη Male Fighter Community. Μην τον σκοτώσετε, απλώς ζητήστε να σας δώσει το Piwawfi του. Αφού το πάρετε, μην επιστρέψετε αμέσως στη Phaere. Στη βορειοδυτική άκρη της πόλης, μιλήστε στον Slave Master και δώστε 2.000 Gold για να ελευθερώσει τους σκλάβους και να τους δώσει εξοπλισμό και έπειτα ελευθερώστε τους. Εν συνεχεία, βγείτε στο Underdark και πηγαίνετε

στη Southern Exit για τα Beholder και έπειτα στην Eastern για τα Kuo-Toa. Τέλος, μπορείτε να κάνετε και το Quest με τον αιχμάλωτο μάγο. Για όλα αυτά που αναφέραμε εδώ εν συντομία αναλυτικές πληροφορίες θα βρείτε στο χάρτη κάθε περιοχής στο τέλος του παρόντος άρθρου.

Μόλις τελειώσετε με τα ανωτέρω, επιστρέψτε στην Female Fighter Community και δώστε το Piwawfi του Solaufein στη Phaere και έπειτα θα κάνετε έρωτα με τη Phaere (μη χαίρεστε, το παιχνίδι δεν δείχνει τίποτα). Στη συνέχεια αυτή σας λέει ότι η Matron Mother Andulance θέλει να σας συναντήσει στο Ναό της Lloth. Χωρίς καμία καθυστέρηση, πηγαίνετε εκεί. Η Matron Mother ζητά να τις φέρετε ένα από τα εξής υλικά: ή αίμα του Kuo-Toa Prince ή Eyestalk Beholder ή αίμα από τον Elder Brain στα Mind Flayers. Σίγουρα θα έχετε ένα από αυτά (ιδίως το τρίτο), οπότε δώστε τής το αμέσως. Θα σας ευχαριστήσει και θα σας υποσχεθεί αμύθητα πλούτη.

Πριν να φύγετε από το Ναό, η Phaere ζητά να σας δει στη Female Fighter Community (είστε Sex Bomb, οι άτιμοι). Στο δρόμο για τη Phaere θα πάρετε δύο μικρά Quest. Το ένα απαιτεί να σκοτώσετε μερικά Drow στη μεγάλη πλατφόρμα νοτιοανατολικά για μια Matron Mother, ενώ το άλλο Quest θα το μάθετε από το μάγο Visaj, ο οποίος θα σας πουλήσει ένα μαγικό Rope για να σας δώσει πρόσβαση στον πύργο Deirex (το παρόν Quest δεν θα το αναλύσουμε).

Επιστρέφοντας στη Phaere, λοιπόν, σας λέει ότι η μητέρα της (Matron Mother Andulance) σκοπεύει να καλέσει έναν μεγάλο δαίμονα και να του προσφέρει ως θυσία τα αυγά της Silver Dragon. Η Phaere θα σας δώσει μερικά πλαστά αυγά, τα οποία πρέπει να τα αλλάξετε στο Ναό της Lloth - έτσι, όταν έρθει ο δαίμονας, θα σκοτώσει τη Matron Mother Andulance. Εκεί, προσφέροντας τα αυθεντικά αυγά, η Phaere θα γίνει η νέα Matron Mother! Συμφωνήστε και πηγαίνετε στο ναό της Lloth. Απ' έξω θα σας περιμένει ο Solaufein με νέα πλαστά αυγά, για να ξε-

PLANAR SPHERE QUEST

Το Quest της Planar Sphere είναι ένα από τα πιο ενδιαφέροντα του παιχνιδιού, με πλουσιοπάροχες αμοιβές. Για να ξεκινήσει το Quest, επισκεφθείτε τον Tolgerias στο Council of Six Building, Government District. Υποσχεθείτε ότι θα κάνετε το Quest και θα σας πει για τον Valygar Corthala, που είχε δολοφονήσει δύο Cowled Wizards. Φύγετε από εκεί και καρφί για τα Umar Hills. Βορειοδυτικά υπάρχει το σπίτι του Valygar (από έξω θα βρείτε τρεις Druids, που θα σας επιτεθούν, αν δώσετε λανθασμένες απαντήσεις). Μπείτε στο σπίτι του Velygar και μιλήστε μαζί του. Θα σας πει ότι σκότωσε τους Cowled Wizards αμυνόμενος για τη ζωή του και ότι τον θέλουν διότι μόνο εκείνος μπορεί να μπει σε μια τεράστια μαγική συσκευή που έφτιαξε ένας Necromancer πρόγονός του. Οι επιλογές είναι δύο τώρα: ή τον παίρνετε στην ομάδα σας ή τον σκοτώνετε και παίρνετε το πτώμα του (ούτως ώστε να το χρησιμοποιήσετε για να αποκτήσετε πρόσβαση στην Planar Sphere). Οποια και να είναι η επιλογή σας, επιστρέψτε στην Athkatla, όμως μην πάτε στο Council of Six Building αλλά στα Slums. Στη βορειοδυτική γωνία της περιοχής υπάρχει η είσοδος για την Planar Sphere. Πρόσβαση θα αποκτήσετε μόνο εάν έχετε τον Valygar Corthala στην ομάδα σας ή αν έχετε το πτώμα αυτού.

Μπείτε μέσα και σκοτώστε στο δεξί δωμάτιο το Steam Mephit και στο αριστερό το Clay Golem (τα Clay Golems έχουν ανοσία σε όλα τα όπλα εκτός από τα Blund, όπως Mace, Flai, Quarterstaff κ.λπ.). Από το δωμάτιο του Clay Golem μαζέψτε όλα τα αντικείμενα και ιδίως το Golem Arm, το κλειδί και το Coal (κάρβουνο). Με το κλειδί ανοίξτε την πόρτα που οδηγεί ευθεία και θα συναντήσετε τη Reyna και τους Knights of Solamnia, που έχουν παγιδευτεί στην Planar Sphere (οι Knights Of Solamnia είναι από τον κόσμο του D&D Dragonlance). Μπορείτε αργότερα να πάτε στον Ribald στο Adventurer's Mart (Waukeen's Promenade) και να πληρώσετε 9.000 Gold για να τους στείλουν πίσω (θα πάρετε αμοιβή την Golden Girdle και πολλά XP). Από το δωμάτιο αυτό πηγαίνετε βόρεια, σκοτώστε τα Sahuagin, επιστρέψτε και κατευθυνθείτε αριστερά. Θα ακολουθήσει μάχη με Halfings Warriors και έναν μάγο. Από το πτώμα ενός Halfling πάρτε τα Gauntlets of Ogre Power. Στο επόμενο δωμάτιο θα βρείτε μια συσκευή που φτιάχνει Golem. Ηδη είναι ένα έτοιμο, αλλά λείπουν το χέρι και το κεφάλι του (από το ράφι πάρτε το Coal). Τοποθετήστε το χέρι και πηγαίνετε βόρεια. Προσπεράστε το επόμενο δωμάτιο και πηγαίνετε αριστερά (προσοχή στην παγίδα της γέφυρας). Αφού σκοτώσετε τα Golems, από το κέντρο του δωματίου πάρτε το Golem Head και ακόμα ένα Golem. Επιστρέψτε στο προηγούμενο δωμάτιο και ενεργοποιήστε τις τρεις συσκευές που υπάρχουν εκεί με το κάρβουνο. Κάθε φορά που ενεργοποιείτε μία θα εμφανίζεται ένα Fire Elemental (συνολικά θα σκοτώσετε τρεις). Πίσω στο δωμάτιο του Golem, τώρα, βάλτε και το κεφάλι στη μηχανή και το Golem θα είναι έτοιμο.

Αμέσως θα τεθεί σε λειτουργία, θα εντοπίσει έναν παρείσακτο -ευτυχώς όχι εσάς- και θα φύγει τρέχοντας για να τον εξουδετερώσει. Ακολουθήστε το, καθώς θα πάει δύο δωμάτια αριστερά και θα σκοτώσει ένα Elder Orb Beholder (εγώ το βοήθησα και λίγο με τους πολεμιστές μου). Αφού το σκοτώσει, κατεβείτε τις σκάλες στο Navigator's Room για να πολεμήσετε με τον Necromancer. Οταν τον νικήσετε, θα σας πει τον τρόπο να επιστρέψετε την Planar Sphere στο Faerun (τον κόσμο όπου ήσαστε δηλαδή). Πρέπει να βρείτε την καρδιά ενός Tanar'ri και να τη βάλετε στη μηχανή της Planar Sphere (απλά πράγματα...). Φύγετε από το δωμάτιο αυτό και κατευθυνθείτε πίσω από εκεί από όπου είχατε μπει - μόνο που, όταν βγείτε, δεν θα βγείτε στα Slums του Athkatla αλλά στην Κόλαση! Προχωρήστε αριστερά, σκοτώστε τα Mephit και το Tanar'ri, πάρτε την καρδιά του και πίσω στην Planar Sphere.

Βρείτε το δωμάτιο με τους μεγάλους ρούνους στο πάτωμα (αριστερά από το δωμάτιο της μάχης με το Golem και το Beholder). Κάνετε κλικ στα σύμβολα με την εξής σειρά: Πάνω, Κάτω, Δεξιά, Αριστερά (βλ. σχετική εικόνα). Αφού ολοκληρώσετε τη διαδικασία, θα ανοίξει η πόρτα για τα κατώτερα επίπεδα. Αφού κατεβείτε, θα πολεμήσετε με τον Tolgerias και ένα ακόμα Cowled Wizard. Σκοτώστε τα τέρατα στα δύο δωμάτια και συνεχίστε προς τα κάτω, όπου θα βρείτε τη μηχανή για να τοποθετήσετε την καρδιά του Tanar'ri. Ομως, εδώ θα βρείτε μερικά Golems φύλακες. Ολα είναι σχετικά εύκολα να πεθάνουν εκτός από το Clay Golem, που απαιτεί αμβλεία όπλα για να πεθάνει. Αφού σκοτώσετε όλα τα Golems, βάλτε την καρδιά στο κέντρο του δωματίου. Βορειοδυτικά θα βρείτε ένα ωραίο Ring και πολλά χρήματα. Επιστρέψτε στο δωμάτιο του Necromancer, συμφωνήστε να τον βγάλετε έξω για να πεθάνει βλέποντας τον ουρανό και θα κερδίσετε 45.000 XP για κάθε χαρακτήρα (!) καθώς και τα αντικείμενα του νεκρού μάγου. Πάει και αυτό το Quest...

γελάσετε αυτή τη φορά τη Phaere! Μπείτε λοιπόν στο Ναό, προχωρήστε δεξιά, ανοίξτε τις πόρτες για την αίθουσα των αυγών και σκοτώστε τους δύο φρουρούς και τα πέντε Golem. Αλλάξτε τα αυγά με τα πλαστά της Phaere, επιστρέψτε στη Female Fire Community και δώστε στη Phaere τα πλαστά αυγά του Solaufein (ε, ρε, μπέρδεμα, χειρότεροι απατεώνες και από Drow είστε). Η Phaere αμέσως θα φύγει χαρούμενη και ένα Imp θα εμφανιστεί, προειδοποιώντας σας για ορισμένα γεγονότα.

Πηγαίνετε στο Ναό της Lloth και η τελετή θα αρχίσει. Ο δαίμονας θα έρθει και θα είναι αρκετά θυμωμένος. Οι ψεύτικες προσφορές της Matron Mother και έπειτα της Phaere θα εξοργίσουν το δαίμονα, ο οποίος θα τις σκοτώσει. Οταν απευθυνθεί σε εσάς, απλώς μη μιλήσετε. Τώρα έχετε λίγα λεπτά για να φύγετε από την Ust'-Natha χωρίς να καταλάβουν ότι δεν είστε Drow και σας επιτεθούν (κάντε και ένα Haste για να φύγετε ακόμα πιο γρήγορα). Μόλις βγείτε από την πόλη, βρείτε το σημείο ανάμεσα στα τρία Elementals Portals όπου υπάρχει κάτι σαν κάστρο σχεδιασμένο στους τοίχους. Εκεί, χρησιμοποιήστε ένα Scroll Of Freedom, οπότε θα ελευθερώσετε έναν μάγο που θα σας

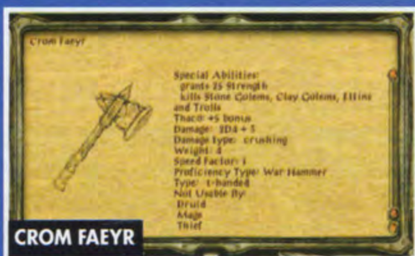
ΤΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΤΟΥ CROMWELL

Ο NPC Cromwell στην περιοχή Docks μπορεί να φτιάξει διάφορα ισχυρά μαγικά αντικείμενα, αρκεί να του παρέχετε τα κατάλληλα υλικά. Ακολουθεί μία λίστα με τα αντικείμενα που μπορείτε να φτιάξετε, καθώς και με τα απαιτούμενα υλικά για αυτά και το πού μπορείτε να τα βρείτε.



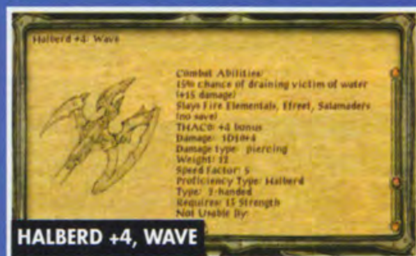
ANKHEG PLATE MAIL

Τα αντικείμενα που πρέπει να έχετε είναι το Ankheg Shell και 5.000 Gold Pieces. Το Ankheg Shell μπορείτε να το βρείτε από το πτώμα ενός Ankheg. Πολλά Ankheg υπάρχουν στην περιοχή Windspread Hills.



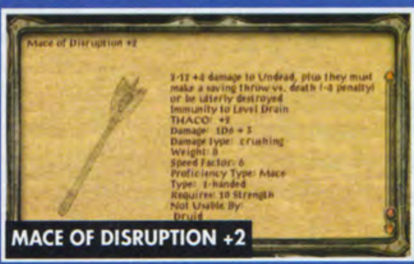
CROM FAEYR

Crom Faeyr Scroll (Shadow Dragon), το Hammer of Thunderbolts (Mind Flayers-Sewers Temple District), τα Gauntlets of Ogre Power (Planar Sphere), τα Girdle of Frost Giant Strength (Kuo Toa Underdark) και 10.000 Gold Pieces.



HALBERD +4, WAVE

Χρειάζεται το Wave Shaft, η Wave Blade και 7.500 Gold Pieces. Το Wave Shaft θα το βρείτε από το Warden της Astral Prison (Quest ηθοποιών, Five Flagon Inn). Τη Wave Blade μπορείτε να την πάρετε από το πτώμα του Price Villynaty στη Sahuagin City.



MACE OF DISRUPTION +2

Mace of Disruption +1, Illithium Ore και 7.500 Gold Pieces. Mace of Disruption +1 θα βρείτε μέσα σε μια λίμνη από αίμα στην Bodhi's Lair. Illithium Ore από το Quest για τα αγάλματα της Temple District.



RED DRAGON ARMOR

Red Dragon Scale και 5.000 Gold Pieces. Red Dragon Scale θα βρείτε από το πτώμα του Κόκκινου Δράκου Lord Jeirdan Firkraag, στο dungeon του Windspear Hills.



SHADOW DRAGON ARMOR

Shadow Dragon Scale και 5.000 Gold Pieces. Από το πτώμα του Thaxll'ssillyia, του Shadow Dragon στα Temple Ruins, θα πάρετε τα Shadow Dragon Scales.



SHORT BOW OF GESEN

Gesen Bow Shaft, Gesen Bow String και 7.500 Gold Pieces. Gesen Bow Shaft στο υπόγειο του Tanner στην Bridge District (πρόκειται για το Quest με τις δολοφονίες), Gesen Bow String στο Chest, στο δεύτερο Level του Asylum (φυλάσσεται από τρία Golems).



SILVER SWORD

Silver Blade, Silver Hilt Και 7.500 Gold Pieces. Silver Blade παίρνετε από τον Saemon, πριν να φύγετε με το κλεμμένο πλοίο. Silver Hilt, από το πτώμα του Kruin the Githyanki - θα σας επιτεθεί, εάν έχετε το Silver Sword.

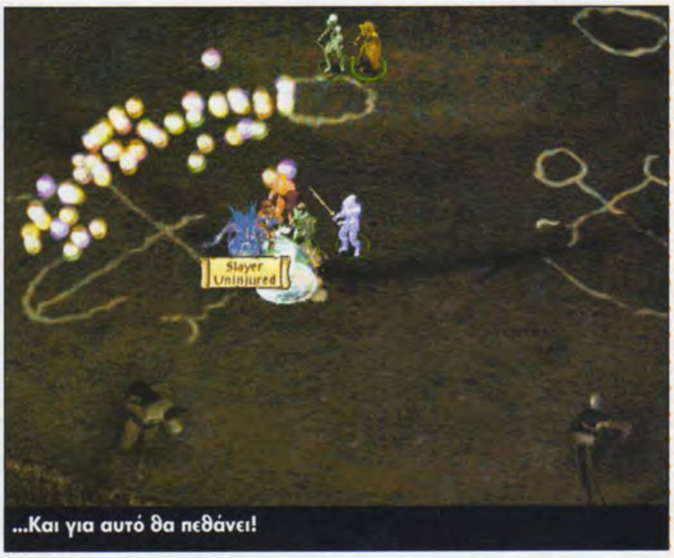


THE EQUALIZER

Pommel Jewel of the Equalizer, Equalizer Hilt, Equalizer Blade και 7.500 Gold Pieces. Το Pommel Jewel, στο Level 1 του Dungeon του Irenicus, στο δωμάτιο με τα πολλά Traps. Το Equalizer Hilt είναι στα Mind Flayers του Underdark. Την Equalizer Blade, στο πρώτο δωμάτιο των Beholder στο Underdar (από το πτώμα του Elder Orb).



Να σου πάλι ο Irenicus! Βαρέθηκα να τον βλέπω.



...Και για αυτό θα πεθάνει!

δώσει ένα μικρό Quest (δεν θα το αναλύσουμε εδώ). Στη συνέχεια, επισκεφθείτε τη Silver Dragon, δώστε της τα αυγά και θα σας τηλεμεταφέρει στην έξοδο στην περιοχή των Kuo-Toa, ακριβώς δίπλα από την έξοδο. Σε περίπτωση που δεν είχατε εξερευνήσει την περιοχή, μία ομάδα από Drow θα σας περιμένει εκεί.

Η έξοδος θα σας οδηγήσει σε ένα μικρό Dungeon, όπου ομάδες Elves και Drow Elves θα πολεμούν. Βρείτε την έξοδο και αυτομάτως θα μεταβείτε στο Chapter VI. Κλείνοντας το παρόν Chapter, να σας υπενθυμίσω ότι στον κεντρικό χάρτη του Underdark υπάρχει ένα Quest που δεν αναλύσαμε. Τη λύση του συγκεκριμένου Quest καθώς και την ανάλυση των περιοχών των Beholders και των Kuo-Toa θα βρείτε στους αντίστοιχους χάρτες των περιοχών στο τέλος της λύσης.

CHAPTER VI

Μόλις βγείτε στην επιφάνεια, θα έρθετε σε επαφή με διάφορα Elves, αυτός που θα σας ενημερώσει όμως και θα σας αναθέσει την κεντρική αποστολή του κεφαλαίου είναι ο Elhan. Στη συζήτησή σας με τον Elhan, πείστε τον ότι είστε κατά του Irenicus και μην το παίζετε εξυπνάκιες. Η αποστολή σας είναι απλή: πρέπει να βρείτε την Bodhi και να τη σκοτώσετε, παίρνοντας ως αμοιβή μια μαγική λάμπα, η οποία θα σας δείξει το δρόμο για την πόλη των Elves Suldanessellar. Πριν να φύγετε, ζητήστε του Holy Water και Sticks, διότι θα έχετε να αντιμετωπίσετε πολλούς Vampires!

Καιρός να επιστρέψετε στην Athakatla τώρα. Η πρώτη στάση σάς συνιστώ να είναι το Waukeen's Promenade, διότι το μαγαζί Adventure's Mart διαθέτει νέα μαγικά εμπορεύματα προς πώληση. Στο δρόμο για εκεί, όμως, θα έχετε δύο συναντήσεις. Η πρώτη συνάντηση είναι επική. Θα βρείτε μια παρέα τεσσάρων ατόμων που πρωταγωνιστούν στα πιο δημοφιλή μυθιστορήματα του R.A. Salvatore για τα Forgotten Realms. Αναφέρομαι στον Drizzt Do' Urden, την Catti-Bree, τον Regis και τον Bruenor Battlehammer, γνωστούς κυρίως από την τριλογία Icewind Dale και τα μυθιστορήματα που ακολούθησαν The Legacy, Starless Nights, Siege of Darkness, Passage to Dawn, Silent Blade, The Spine of the World και το πιο πρόσφατο Servant of the Shard (ναι, τα έχω διαβάσει όλα, είμαι "άρρωστος"). Τέλος πάντων, μιλήστε με τον Drizzt και πείστε τον να σας βοηθήσει να νικήσετε την Bodhi. Θα δεχτεί με ευχαρίστηση, οπότε θα έχετε έναν σημαντικό σύντροφο.

Η δεύτερη συνάντηση θα γίνει ΜΟΝΟ εάν είχατε πάρει το Silver Sword από το Saemon Havarian και δεν το είχατε επιστρέψει στα Githyanki του Underdark. Εάν έχετε στην κατοχή σας το Silver Sword, θα σας στήσουν ενέδρα μια παρέα από Githyanki με αρχηγό τον Kruin! Φυσικά, μην τους δώσετε πίσω το σπαθί, γιατί από το πτώμα του Kruin μπορείτε να πάρετε το αντικείμενο Silver Sword Hilt, με το οποίο θα μπορέσετε να φτιάξετε το Silver Sword. Κάνετε τα ψώνια σας από το Adventurers Mart και, εάν δεν έχετε ολοκληρώσει κάποιο Quest του παιχνιδιού, τώρα είναι η κατάλληλη στιγμή να το κάνετε (ή αφού σκοτώσετε την Bodhi). Μόλις τελειώσετε τα Quests που είχατε ξεχάσει, κατευθυνθείτε στην Graveyard District (φροντίστε να έχετε αρκετά Negative Plane Protection και Restoration Spells ή Scrolls, γιατί θα πέσει πολύ Level Drain).

Αμέσως θα σας επιτεθούν Vampires. Εάν διαθέτετε κάποιον καθαρόαιμο Cleric με Turn Undead, θα κάνει καλή δουλειά από εδώ και πέρα. Κάνετέ του μερικά Protective Spells και Negative Plane Protection και ξαμολήστε τον να διαλύσει τους Vampires. Εν συνεχεία, βρείτε την είσοδο για τα κατώτερα Levels (εκεί όπου είχατε πάει και παλαιότερα) και ξεκινήστε τη σφαγή! Οι Vampires έρχονται ο ένας πίσω από τον άλλο και η βοήθεια του Drizzt και της παρέας του είναι αξιόλογη. Οπου βρείτε μικρές πισίνες με αίμα, ρίχνετε Holy Water για να αποδυναμώνετε τους Vampires. Μόλις τους σκοτώσετε όλους σε αυτό το επίπεδο, πηγαίνετε στο δωμάτιο με τα τρία κρεβάτια και παλουκώστε τους.

Σκοπός σας είναι να βρείτε την Bodhi στο κατώτερο Level και να τη σκοτώσετε. Με τη



Τους κάνεις αόρατους και εξερευνούν όμορφα και ωραία.



Η Planar Sphere είναι γεμάτη παγίδες - προσοχή!

βοήθεια του Drizzt, δεν θα είναι δύσκολη υπόθεση. Αφού τη σκοτώσετε, πηγαίνετε στο Coffin της στο δωμάτιο δεξιά και παλουκώστε την! Ως αμοιβή θα πάρετε την καρδιά της, ένα όπλο και το αντικείμενο που ζήτησαν τα Elves. (Σε περίπτωση που είχατε ερωτικές περιπτύξεις με κάποιο μέλος της ομάδας σας και τη δάγκωσε Vampire, από το δωμάτιο αυτό πάρτε και το Manual για Reversing Vampirism και την καρδιά της, πηγαίνετε στο ναό του Oghma και από εκεί στο Altar τους Shadow Temple για να την κάνετε πάλι άνθρωπο.)

Επιστρέψτε στο Camp των Elves και δώστε το αντικείμενο στον Elhan. Θα σας πάει στο Tethyr Forest, όπου βρίσκεται η είσοδος για την πόλη των Elves Suldanessellar (πάνω σε έναν μεγάλο κορμό βόρεια και δεξιά στο χάρτη)! Στο Tethyr Forest, πρέπει να προχωράτε πάνω στους κορμούς των δέντρων. Προτού μπείτε στο Suldanessellar, μπορείτε να εξερευνήσετε την περιοχή αυτή και τα δύο γειτονικά δάση για XP. Οταν μπείτε στην είσοδο, τότε μεταφέρεστε στο Chapter VII. Μικρό δεν ήταν αυτό το κεφάλαιο; Τέλος πάντων, για να δούμε το τελευταίο κεφάλαιο του παιχνιδιού!

CHAPTER VII

Κυρίες και κύριοι, τα ψέματα τελείωσαν! Φτάσατε στο τελευταίο κεφάλαιο, ό,τι κάνατε κάνατε και όσα αντικείμενα βρήκατε βρήκατε. Τώρα πρέπει να αξιοποιήσετε όλες τις δυνάμεις των χαρακτήρων σας προκειμένου να αντεπεξέλθετε στους δύσκολους αντιπάλους που θα συναντήσετε. Το Chapter VII, το τελευταίο κεφάλαιο του φοβερού Baldur's Gate II, χωρίζεται σε δύο μέρη.

SULDANESSELLAR

Η πόλη των Elves είναι χτισμένη πάνω σε αρχαία δέντρα. Μπαίνοντας, θα βρείτε τον Elhan για να σας ενημερώσει για το πώς έχουν τα πράγματα. Ακούστε τον, ξεκινήστε δυτικά και προετοιμαστείτε με αμυντικά Spells, γιατί θα ακολουθήσουν δύσκολες μάχες. Το δεύτερο σπίτι που θα συναντήσετε έχει δύο εισόδους. Η επάνω θα σας οδηγήσει στο σπίτι ενός Ιερέα και εκεί θα βρείτε ένα αντικείμενο που θα σας δώσει στοιχεία για να λύσετε το γρίφο που υπάρχει στο δωμάτιο που οδηγεί η κάτω είσοδος και ένα Scroll of Time Stop (πολύ χρήσιμο για τη μάχη με τον Irenicus αργότερα). Στο δωμάτιο της κάτω εισόδου, στα δεξιά θα βρείτε ένα έπιπλο που θα σας θέσει ένα γρίφο. Οι σωστές απαντήσεις είναι: 4-1-3-2 - δίνοντάς τες, θα πάρετε το Talisman of Rillifane. Βγείτε από το σπίτι και συνεχίστε πάλι δυτικά και βόρεια, όπως συνεχίζει ο δρόμος.

Εξω από σπίτι της Priest Demin θα πρέπει να πολεμήσετε έναν δαίμονα και έναν φοβερό μάγο. Η μάχη είναι πολύ δύσκολη, καθώς ο Μάγος εξαπολύει Time Stop και κουραφέξαλα και σας δένει φιόγκο. Η λύση είναι να παραμείνετε σε ένα σημείο από όπου δεν τον βλέπετε και να στείλετε έναν μάγο να κάνει μερικά Cloud Spells. Με αυτό τον τρόπο θα τον απο-

Η ΚΑΤΑΡΑ ΤΗΣ JAHEIRA

Οταν επισκεφθείτε για πρώτη φορά το κατώτερο επίπεδο της Bounty Tavern στην Dock District, με την Jaheira στην ομάδα σας, ο Baron Paylor θα ρίξει μια ειδική κατάρα πάνω στην Jaheira που δεν φεύγει με κανένα Spell. Οπότε, πρέπει να βρείτε τον Paylor. Αφού καταραστεί την Jaheira, θα εξαφανιστεί. Πηγαίνετε στο Copper Coronet (Slums District) και μιλήστε στον Bartender Bernard. Θα σας αποκαλύψει ότι ένας φίλος της Jaheira, είχε δολοφονηθεί πρόσφατα στο βορειοανατολικό τμήμα αυτής της περιοχής. Βγείτε από το Copper Coronet, ανοίξτε το χάρτη και βρείτε το σπίτι του Derelict (βορειοανατολικά), μπείτε μέσα και εκεί θα βρίσκεται ο Lord Paylor. Μετά την αναπόφευκτη μάχη με τον Paylor και τους Μάγους, πάρτε από το πτώμα του τα μαλλιά της Jaheira και την επόμενη φορά που θα κάνετε Rest η κατάρα θα σπάσει.



Βάζοντας την καρδιά ενός δαίμονα στην Planar Sphere, θα επιστρέψετε στο Athkatla.



Στο Quest του Keldon, θα μπλεχτείτε σε μια οικογενειακή διαμάχη.

δυναμώσετε πολύ και θα τον σκοτώσετε. Μέσα στο σπίτι της Demin, σκοτώστε τα 3 Raksasha (ένα από αυτά έχει Girdle of Stone Giant Strength!). Εκείνος θα σας πει ότι για να μπορέσετε να φέρετε το Avatar του Θεού στο Ναό πρέπει να βρείτε τρία αντικείμενα, τα Moonblade, Goblet of Life και Talisman of Rillifane - το τελευταίο το έχετε ήδη. Φύγετε από εκεί και πηγαίνετε βόρεια από το μονοπάτι, σκοτώστε τα Golems, μπείτε στο Harpist's House και πάρτε τη Stone Harp (θα χρησιμεύσει αργότερα). Τώρα ακολουθήστε το μονοπάτι δυτικά και θα βγείτε σε ένα ξέφωτο, όπου θα βρείτε το Μαύρο Δράκο Nizidramanii'yt! Από το πτώμα του θα πάρετε εκτός των άλλων το Goblet of Life, το δεύτερο από τα τρία αντικείμενα που χρειάζεστε στο Ναό. Η μάχη δεν είναι δύσκολη, γιατί είστε πολύ δυνατοί πλέον. Απλώς κάνετε μερικά προστατευτικά Spells, χρησιμοποιήστε τους μάγους για να κατεβάσετε τα Resistances του και θα πεθάνει σαν πουλάκι! Πριν να φύγετε από το ξέφωτο, καλό θα ήταν να ξεκουραστείτε για να ανακτήσετε δυνάμεις. Επιστρέψτε στη Suldanessellar και προχωρήστε νοτιοανατολικά από το Harpist House, μπείτε στο επόμενο σπίτι και θα δείτε μια μάχη ενός Elves με έναν δαίμονα, στην οποία δεν μπορείτε να επέμβετε. Πάρτε από το πτώμα του Elves την Moonblade και κατευθυνθείτε γρήγορα προς τον Temple! Βρίσκεται ανατολικά. Μέσα θα πολεμήσετε μια άσχημη παρέα από εχθρούς. Φροντίστε πρώτα να απαλλαχθείτε από το Μάγο, γιατί αν τον αφήσετε πολύ, θα κάνει Time Stop και μετά Gate έναν δαίμονα! Αφού καθαρίσετε το Ναό, τοποθετήστε στο Altar τη Moonblade, το Goblet of Life και το Talisman of Rillifane. Ετσι, θα έρθει το Avatar και με τη βοήθεια μερικών πνευμάτων θα σκοτώσει όλα τα τέρατα στη Suldanessellar! Επίσης, θα σας δώσει ως αμοιβή Staff of Woodlands +4.



Βγείτε από το Ναό, πηγαίνετε στο σπίτι νοτιοανατολικά από αυτό και πάρτε από μέσα το Stone Horn και την Cloak of Elvenkind. Τώρα φύγετε καρφί για το παλάτι. Εκεί, κάνετε κλικ στο Δέντρο της Ζωής για να πάρετε τους σπόρους του και προχωρήστε αριστερά. Στα δύο αγάλματα πρέπει να βάλετε τη Stone Horn (αυτή που βρήκατε στο πρώτο σπίτι βόρεια από την είσοδο του Suldanesselar) και τη Stone Harp. Μπορείτε πλέον να προχωρήσετε στο Level 2. Τώρα πρέπει να βρείτε τα τρία παράσιτα που επηρεάζουν το Δέντρο της Ζωής και να τα καταστρέψετε. Μόλις το κάνετε, θα πολεμήσετε με τον Irenicus. Η μάχη είναι απίστευτα δύσκολη. Η καλύτερη τακτική είναι με το που θα αρχίσει, να υποχωρήσετε, να περιμένετε να τελειώσει η διάρκεια των Spells του και μετά να επιτεθείτε. Εάν επιτεθείτε κατά μέτωπο, καήκατε... Ετσι είναι στο D&D οι Μάγοι μόλις προχωρήσουν από ένα Level και πάνω. Αμέσως μετά τη μάχη θα μεταφερθείτε στην Κόλαση για την τελευταία σας δοκιμασία και για ακόμη μία μάχη με τον Irenicus.

Η τεράστια λύση μας σταματά εδώ... Δεν θέλω να σας χαλάσω το φινάλε, αυτό πρέπει να το παίξετε μόνοι σας! Αν παρ' όλα αυτά αντιμετωπίσετε κάποιο πρόβλημα στη συγκεκριμένη περιοχή (που δεν το νομίζω), στείλτε μου ένα e-mail και θα σας βοηθήσω.

Ξέρω ότι κάποιοι αναγνώστες θα δυσαρεστηθείτε, αλλά δυστυχώς δεν γινόταν αλλιώς. Τον προηγούμενο μήνα σάς είχα υποσχεθεί ότι στο τεύχος αυτό θα υπήρχε η λύση του Louvre: The Final Curse. Εν τω μεταξύ, όμως, έφτασαν σε μένα πάρα πολλά e-mails που ζητούσαν τη λύση του Riddle of the Sphinx. Ετσι, αποφάσισα από το τεύχος αυτό να ξεκινήσω με τη λύση του Riddle of the Sphinx, που είναι ιδιαίτερα μεγάλη και αρκετά δύσκολη, και να αφήσω το Louvre: The Final Curse για το επόμενο τεύχος.
Τονίζω για ακόμη μία φορά σε όσους ενδιαφέρονται ότι μπορούν να στέλνουν τα μηνύματά τους για τη στήλη αυτή μέσω Internet μόνο στη διεύθυνση andreas@compulink.gr.



του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Προσωπικά θεωρώ το Riddle of the Sphinx ως ένα από τα 10 κορυφαία adventure games όλων των μετά-text εποχών. Είναι ένα "διαμάντι", η δράση του οποίου βασίζεται σε όλες τις τελευταίες έρευνες και θεωρίες που υπάρχουν σχετικά με τη Μεγάλη Πυραμίδα και την περίφημη Σφίγγα. Είναι δύσκολο και αποτελεί ευχαρίστηση για κάθε "πεινασμένο" για καλά παιχνίδια adventurer. Τα πάρα πολλά γράμματά σας, τα οποία έχω δεχτεί το τελευταίο διάστημα για το παιχνίδι, νομίζω ότι αποδεικνύουν με τον καλύτερο τρόπο τα γραφόμενά μου. Οι φίλοι του είδους δεν πρέπει να το χάσετε με τίποτα.



Βρίσκοντας το κλειδί μέσα στο μπρίκι.



Βρίσκοντας το χαρτί με τα εδάφια της Βίβλου και την κάρτα με το ID Campus.

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ RIDDLE OF THE SPHINX

Αρχίζοντας την Περιπέτεια

Μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι κάνετε μία φορά κλικ μπροστά για να βγείτε από το ελικόπτερο. Τώρα προχωρήστε προς τις σκηνές που βλέπετε στο βάθος κάνοντας δέκα φορές κλικ προς τα μπρος. Στην τοποθεσία αυτή μπορείτε να στραφείτε γύρω από τον εαυτό σας κατά 360 μοίρες, κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse και κινώντας το προς τα αριστερά ή τα δεξιά, ανάλογα με το πού θέλετε να κοιτάξετε. Θα δείτε ότι στα αριστερά σας υπάρχει μία πρόχειρη ξύλινη γέφυρα που οδηγεί στο χώρο των ανασκαφών γύρω από τη Σφίγγα.

Μπείτε στη σκηνή που είναι ανοιχτή μπροστά σας και κάνετε μία φορά κλικ μπροστά και γυρίστε γύρω-γύρω (κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse και κινώντας το ποντίκι προς τα αριστερά ή τα δεξιά) και παρατηρήστε το εσωτερικό της σκηνής. Πηγαίνετε τώρα στο τραπέζι και κάνετε κλικ στο γράμμα που βλέπετε πάνω στο τραπέζι και διαβάστε το. Αναφέρει ότι πρόκειται να σταματήσει η χρηματοδότηση των ερευνών του.

Κάνετε κλικ στο κασετόφωνο, ενώ στο κοντινό πλάνο κάνετε κλικ στο Eject button (δεύτερο από τα δεξιά όπως κοιτάτε). Εν συνεχεία κάνετε κλικ στην κασέτα (a message for you, my old "friend") για να την πάρετε και ξανά κλικ σε αυτήν για να "περάσει" στον κέρσορα του παιχνιδιού. Τώρα κάνετε κλικ στην κασέτα στο κασετόφωνο για να την τοποθετήσετε μέσα σε αυτό και ανοίξτε το Volume στο μάξιμουμ, κάνοντας κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse πάνω στο Volume button στο κάτω μέρος της κασέτας και κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse μετακινήστε το προς τα δεξιά (drag'n'move). Τώρα πατήστε το μικρό πλήκτρο στα αριστερά των αριθμών του μετρητή, ώστε να τους μηδενίσετε και, τέλος, πατήστε το Play button. Η κασέτα περιέχει γενικές συμβουλές του Gil για το τι πρέπει να κάνετε. Αφού ακούσετε όλο το μήνυμα πατήστε το EJECT button, κάνετε κλικ στην κασέτα για να την πάρετε και έπειτα κλικ τον κέρσορα πάνω στο τραπέζι για να την αφήσετε σε αυτό. Τώρα κάνετε κλικ στο κάτω μέρος του γραφείου για να φύγετε από το κοντινό αυτό πλάνο, κλείνοντας ταυτόχρονα και το κασετόφωνο.

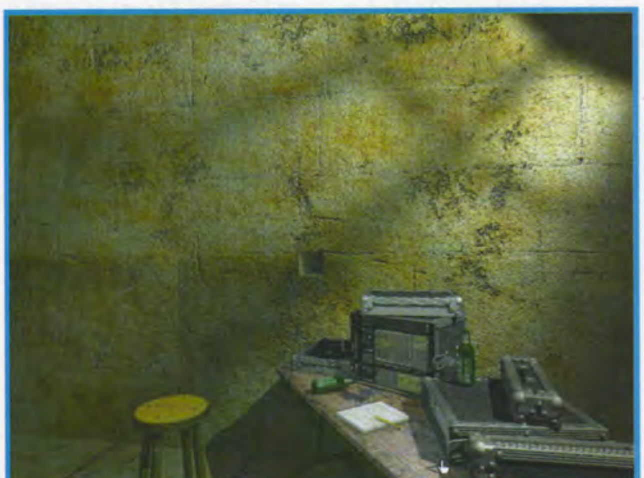
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Στο κασετόφωνο φαίνεται να υπάρχει ένα παράξενο bug εξαιτίας του οποίου το καπάκι του κασετοφώνου αρκετές φορές δεν κλείνει και το πρόγραμμα φαίνεται να έχει κολλήσει. Ο καλύτερος τρόπος για να γλιτώσετε από τη δυσάρεστη αυτή κατάσταση είναι να έχετε τρέξει κάποιο άλλο πρόγραμμα πριν να ξεκινήσετε το παιχνίδι (π.χ., να έχετε ανοίξει το notepad) και όταν φτάσετε στο "κόλλημα" αυτό να πατήσετε τα ALT + TAB δύο φορές. Περνώντας τα Windows διαδοχικά από τη μία εφαρμογή στην άλλη, το πρόγραμμα "ξεκολλά"! Συμβαίνουν παράξενα πράγματα στις Πυραμίδες!*

Οπως βλέπετε το γραφείο κάνετε κλικ στα συρτάρια που είναι στα αριστερά. Δοκιμάστε να ανοίξετε κάποιο από αυτά -είναι όλα, όπως και το κεντρικό, κλειδωμένα. Πού να είναι άραγε το κλειδί; Παρατηρήστε ότι στο πάνω μέρος των συρταριών υπάρχει ένα οριζόντιο ράφι, το οποίο ανοίγει αν κάνετε κλικ στο "χρυσαφί" κουμπί του (στα αγγλικά το "ράφι" αυτό ονομάζεται typewriter tray ή writing board, στα ελληνικά όμως πώς;). Ανοίγοντας το βλέπετε πάνω σε αυτό ένα σημείωμα. Κάνετε κλικ πάνω του και καταγράψτε τις σημειώσεις που βλέπετε [(R) TAPE 3: 0105, (L) ARTIFACTS TAPE: 0223, (R) TAPE 1: 0031]. Τώρα κάνετε κλικ στο κάτω μέρος της οθόνης τρεις φορές για να φύγετε από το πλάνο αυτό.

Στα δεξιά του γραφείου υπάρχουν κάποια κιβώτια. Κάνετε κλικ σε αυτά και εν συνεχεία στο πιο πάνω κιβώτιο που περιέχει διάφορα αντικείμενα. Στο κοντινό πλάνο κάνετε κλικ στο αντικείμενο που είναι στην κάτω αριστερά γωνία όπως κοιτάτε και το οποίο γράφει milleniLock. Στο κοντινό πλάνο του, περιστρέψτε το και διαβάστε πολύ προσεκτικά τις οδηγίες χρήσης που έχει από πίσω (το περιστρέφετε είτε με τη μέθοδο drag'n'-move είτε πηγαίνοντας τον κέρσορα λίγο έξω από τη χαρτονένια αυτή θήκη μέχρι να αλλάξει σε βέλος που κοιτά προς τα αριστερά, οπότε και κάνοντας κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse περιστρέφετε την εν λόγω θήκη). Οι οδηγίες αφορούν στο τι πρέπει να κάνετε για να ανοίξετε το λουκέτο που υπήρχε σε αυτήν.

Κάνετε κλικ στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης για να φύγετε από αυτήν. Κάνετε κλικ στο μπρίκι που είναι πάνω στην γκαζιέρα δύο φορές και δείτε το περιεχόμενό του: ένα παγωμένο υλικό (λίπος, κερί;) και τίποτε άλλο προς το παρόν.

Κάνετε κλικ στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης για να φύγετε από αυτήν. Κάνετε κλικ στο σεντούκι και στο κοντινό πλάνο



Στο περίφημο Queen's Chamber.



Βρίσκοντας τον πρώτο πάπυρο και την κασέτα με τη μετάφρασή του.

του κάνετε κλικ στο λουκέτο-κλειδαριά. Προφανώς είναι το λουκέτο του οποίου τη θήκη σύμφωνα με τις οδηγίες βρήκατε πριν από λίγο, αλλά ποιος είναι άραγε ο συνδυασμός που το ανοίγει;

Κάνετε κλικ στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης για να φύγετε από αυτήν. Κάνετε κλικ στο κρεβάτι και τρεις φορές στο πρασινωπό κουτί που βλέπετε πάνω σε αυτό, για να το ανοίξετε. Κάνετε δύο φορές κλικ στο πιο πάνω μαύρο αντικείμενο για να το ανοίξετε. Είναι το πορτοφόλι του Gil. Μετακινήστε προς τα πάνω (με τη μέθοδο του drag'n' move) η δεύτερη από κάτω και αριστερά κάρτα (αυτή που μπλαβίζει). Οταν την πάτε όσο πιο πάνω μπορείτε παρατηρήστε ότι στο σημείο που ήταν από πίσω φαίνεται να υπάρχει ένα άλλο χαρτί. Μετακινήστε το και αυτό προς τα πάνω και καταγράψτε ό,τι γράφει [(R) 6:10, (L) 15:24, (R) 8:25]. Εν συνεχεία μετακινήστε προς τα πάνω την πιο κάτω αριστερά κάρτα. Είναι η CAMPUS IDENTIFICATION. Καταγράψτε προσεκτικά τον αριθμό της (1 007-72-33-1334) και κάνετε κλικ στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης για να φύγετε από αυτήν. Στο μακρινό πλάνο του κρεβατιού παρατηρήστε ότι φαίνεται ένα χαρτί να ξεχωρίζει ίσα ίσα κάτω από το μαξιλάρι. Κάνετε κλικ δύο φορές σε αυτό για να το διαβάσετε. Χμ... είναι λευκό. Κάνετε, λοιπόν, κλικ στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης για να γυρίσετε στο πλάνο με το κομοδίνο-καφάσι. Παρατηρήστε το κερί και τα σπίρτα, αλλά αφήστε τα προς το παρόν και κάνετε κλικ στα βιβλία που φαίνονται στο κάτω μέρος. Διαβάστε τα τέσσερα βιβλία προσεκτικά. Το πρώτο δίνει πληροφορίες για την πυραμίδα και το τι έχει βρεθεί σε αυτήν. Στο δεύτερο (η Βίβλος ή Book of Numbers) φαίνεται μία σειρά αριθμών που αντιστοιχούν σε εδάφια. Μήπως έχουν κάποια σχέση οι αριθμοί που βρήκατε λίγο πριν στο χαρτάκι με τα εδάφια αυτά; Πηγαίνετε στα αντίστοιχα εδάφια που δίνουν οι 3 αριθμοί [(R) 6:10, (L) 15:24, (R) 8:25]. Καταγράψτε σε ένα χαρτί τι αναφέρει το καθένα από τα εδάφια αυτά.

Το εδάφιο 6:10 γράφει: "On the eighth day he shall bring two turtles-doves or two young pigeons to the priest to the doors of the tent of meeting."

Το εδάφιο 15:24 γράφει: "Then if it was done unwittingly without the knowledge of the congregation shall offer one young bull for a burnt offering, a pleasing odor to the Lord, with its cereal offering, according to the ordinance, and one male goat for a sin offering."

Το εδάφιο 8:25 γράφει: "And from the age of fifty years they shall withdraw from the work of the service and serve no more."

Τέλος, το τρίτο βιβλίο περιέχει την ερμηνεία των αρχαίων αιγυπτιακών ιερογλυφικών, ενώ το τέταρτο περιέχει τρία υπογραμμισμένα με κίτρινο μαρκαδόρο εδάφια.

Προς το παρόν δεν φαίνεται να υπάρχει κάτι άλλο να κάνετε μέσα στη σκηνή, εκτός και αν... (Μπορείτε να φορέσετε τα γυαλιά που είναι πάνω στο γραφείο, ή να κάνετε κλικ στο χαρτοκόπτη που είναι επίσης πάνω στο γραφείο, ή να κοιτάξετε στον καθρέφτη που είναι στη γωνία ακριβώς απέναντι από το μπαούλο, ή και να ανάψετε το κερί με το σπίρτο, αλλά δεν γίνεται τίποτα. Ακόμη και αν φέρετε μπροστά στο αναμμένο κερί το χαρτί που θα βρείτε κάτω από το μαξιλάρι δεν βλέπετε τίποτα σε αυτό.)

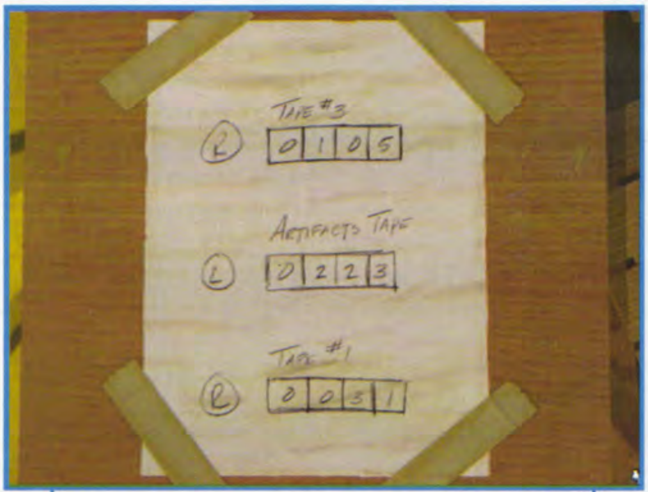
Ετσι τι μας μένει; Οπως κοιτάτε το κρεβάτι κάνετε κλικ στο μαξιλάρι και θα δείτε μία σκηνή που μπορεί να προκαλέσει... ύπνο. (Κατά την ταπεινή γνώμη μου, αυτό είναι λίγο "κουφό". Επρεπε να έχουν βρει έναν άλλο τρόπο για να περνάει η ώρα και να σκοτεινιάζει, ώστε να χειριστείτε τον επόμενο γρίφο του παιχνιδιού.) Μόλις η οθόνη μαυρίσει τελείως, κάνετε κλικ σε αυτήν για να ξυπνήσετε και να σηκωθείτε. Εχει σκοτεινιάσει. Χμ... αυτό μου δίνει μία ιδέα σε σχέση με πριν.

Κάνετε κλικ στα σπίρτα στο κομοδίνο και ξανά σε αυτά για να τα ανοίξετε. Κάνετε κλικ σε ένα σπίρτο για να το πάρετε και τώρα με τη μέθοδο drag'n'move σύρετε το σπίρτο πάνω στο ειδικό πλαίσιο του σπιρτόκουτου για να το ανάψετε. Κάνετε κλικ τώρα το αναμμένο σπίρτο στο κερί και περιμένετε να καεί το σπίρτο για να "φύγει" από τα χέρια σας (δυστυχώς δεν υπάρχει άλλος τρόπος). Τέλος, κάνετε κλικ στο χαρτί που φαίνεται κάτω από το μαξιλάρι. Αχά! Τώρα που το εξωτερικό φως έχει μειωθεί, διαβάζετε πάνω στο χαρτί το εξής μήνυμα:

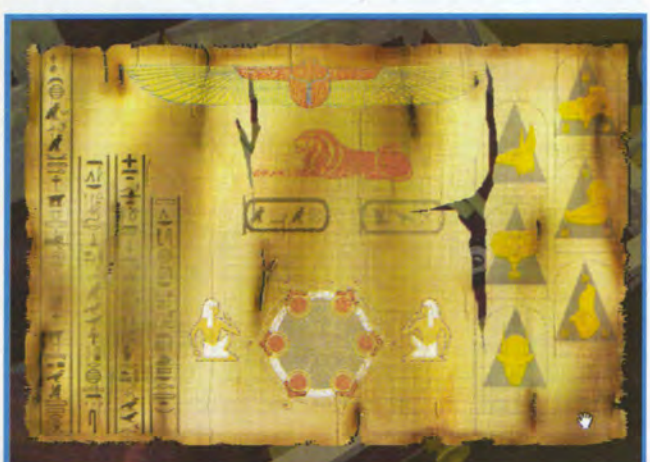
"The more you stew over the key, the better your chances of finding it will be! Gil."

Stew over the key; Χμ, άρα το μπρίκι με το παγωμένο "υλικό" μέσα του μάλλον περιέχει κάτι. Αυτό, όμως, είναι κάτι που μπορεί να γίνει μόνο με το φως της μέρας (γιατί άραγε), οπότε ξανακάνετε κλικ στο μαξιλάρι για να πέσετε για ύπνο. Μόλις η οθόνη μαυρίσει τελείως, κάνετε κλικ σε αυτήν για να ξυπνήσετε και να σηκωθείτε. Τώρα πια είναι πάλι μέρα.

Ανάψτε άλλο ένα σπίρτο και όπως το κρατάτε, πολύ γρήγορα, κάνετε δύο φορές κλικ στο πάνω δεξιά μέρος της οθόνης, ώστε να περάσετε στην "πανοραμική θέα" (όταν βρίσκεστε στην πανοραμική θέα, το αντικείμενο που κρατάτε, στην περίπτωσή μας το αναμμένο σπίρτο, δεν φαίνεται), γυρίστε ανάποδα και κάνετε κλικ στην γκαζιέρα, ώστε να περάσετε σε ένα κοντινό πλάνο της και τώρα κάνετε κλικ στο διακόπτη του γκαζιού, ώστε να τον ανοίξετε (ακούγεται το αέριο που "ελευθερώνεται"). Αμέσως κάνετε κλικ το αναμμένο σπίρτο κάτω από το μπρίκι για να ανάψετε φωτιά και εν συνεχεία κάνετε κλικ στο μπρίκι. Θα δείτε ότι το υλικό που είναι μέσα αρχίζει να λιώνει. Επειτα από λίγο θα αποκαλυφθεί ένα κλειδί. Κάνετε κλικ σε αυτό για να το πάρετε, πατήστε το πλήκτρο SPACEBAR για να εμφανίσετε την ειδική οθόνη με το Inventory σας και τώρα κάνετε κλικ το κλειδί πάνω στο σακίδιο που είναι στην κάτω αριστερή γωνία της ειδικής αυτής οθόνης. Πατάτε πάλι το πλήκτρο SPACEBAR για να κλείσετε την ειδική οθόνη με το Inventory σας. Κάνετε κλικ στο διακόπτη της γκαζιέρας για να κλείσετε το αέριο και τη φωτιά και τώρα φύγετε και πηγαίνετε στο γραφείο. Βλέποντας τα συρτάρια του γραφείου, πατήστε το πλήκτρο SPACEBAR για να εμφανίσετε την ειδική οθόνη με το Inventory σας και τώρα κάνετε ΔΙΠΛΟ κλικ στο κλειδί για να το πάρετε (ένα αντικείμενο το αφήνετε στο Inventory σας κάνοντάς το μία φορά κλικ πάνω στο σακίδιο που υπάρχει στην κάτω αριστερή γωνία της ειδικής αυτής οθόνης, ενώ το παίρνετε κάνοντας διπλό κλικ σε αυτό). Πατάτε πάλι το πλήκτρο SPACEBAR για να κλείσετε την ειδική οθόνη με το Inventory σας. Με το κλειδί ξεκλειδώστε όλα τα συρτάρια (τέσσερα συνολικά) που υπάρχουν στο γραφείο και πατήστε πάλι το πλήκτρο SPACEBAR για να ανοίξετε το Inventory σας και βάλτε το κλειδί σε αυτό. Κλείστε το Invnetory σας και ανοίξτε το μεσαίο συρτάρι κάνοντας κλικ στο πόμολό του. Μελετήστε καλά και τα 3 σχέδια που υπάρχουν μέσα σε αυτό (δύο χάρτες αστερισμών και ένας με το εσωτερικό της πυραμίδας και τα κρυφά περάσματα-δωμάτια). Κλείστε το συρτάρι αυτό και ανοίξτε το πιο πάνω δεξιά συρτάρι. Πάρτε από αυτό τις δύο κασέτες και εξετάστε προσεκτικά τις σημειώσεις. Κλείστε αυτό το συρτάρι και ανοίξτε το μεσαίο από τα τρία στα δεξιά. Κάνετε κλικ στο βιβλίο και διαβάστε το προσεκτικά για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την ιστορία του παιχνιδιού. Κλείστε το βιβλίο και το συρτάρι αυτό και ανοίξτε το πιο κάτω και τελευταίο συρτάρι. Από αυτό πάρτε την κασέτα που θα βρείτε. Εχοντας τώρα και τις 3 κασέτες που σας ενδιαφέρουν, κάνετε



Βρίσκοντας το σημείωμα που σας υποδεικνύει σε ποιο σημείο κάθε κασέτας υπάρχει το κρυφό μήνυμα.



Ο πρώτος πάπυρος.

κλικ στο EJECT button του κασετόφωνου για να το ανοίξετε και πάρετε από το Inventory σας την GIZA TAPE 3. Κλείστε το Inventory σας και κάνετε κλικ την κασέτα στο κασετόφωνο. Αφού κλείσετε το καπάκι, κάνετε κλικ στο πλήκτρο REWIND και κρατάτε το πατημένο μέχρι η κασέτα να τυλιχθεί όλη στην αρχή. Εν συνεχεία κάνετε κλικ στο μετρητή για να τον μηδενίσετε. Τώρα πια πατήστε το πλήκτρο FF μέχρι ο μετρητής να δείξει το νούμερο 0105. Αφού τα έχετε κάνει όλα σωστά πατήστε το πλήκτρο PLAY και ακούστε το μήνυμα που αφορά στο πρώτο νούμερο που χρειάζεστε για το συνδυασμό που ανοίγει το λουκέτο του σεντουκιού. Το μήνυμα λέει "Add the day number, plus the number of the doves, plus the number of the pigeons". Συνδυάζοντας το μήνυμα αυτό με το αντίστοιχο εδάφιο 6:10 από τη Βίβλο έχουμε: μέρα=8, doves=2 και pigeons=2. Προσθέτοντάς τα όλα αυτά παίρνετε το πρώτο νούμερο, που είναι το 12 (R).

Τώρα πάρετε την κασέτα 3 και ξαναβάλτε την στο Inventory σας. Πάρετε από αυτό την κασέτα ARTIFACTS NOTES και βάλτε την στο κασετόφωνο. Κάνετε την κασέτα Rewind, μηδενίστε το μετρητή και μετά πατήστε το πλήκτρο FF μέχρι να δείξει τον αριθμό 223. Τώρα πατήστε το πλήκτρο Play. Αν τα έχετε κάνετε όλα σωστά, θα ακούσετε ένα μήνυμα. Το μήνυμα αυτό αφορά στο δεύτερο νούμερο που χρειάζεστε για το συνδυασμό που ανοίγει το λουκέτο του σεντουκιού. Το μήνυμα λέει "Add the number of the young bulls to five, subtract the number of the male goats". Συνδυάζοντας το μήνυμα αυτό με το αντίστοιχο εδάφιο 15:24 από τη Βίβλο έχουμε: bulls=1, +5, -goats=1. Προσθέτοντάς τα όλα αυτά παίρνετε το δεύτερο νούμερο, που είναι το 5 (L).

Τώρα πάρτε την κασέτα ARTIFACTS NOTES και ξαναβάλτε την στο Inventory σας. Πάρτε από αυτό την κασέτα GIZA TAPE 1 και βάλτε την στο κασετόφωνο. Κάνετε την κασέτα Rewind, μηδενίστε το μετρητή και μετά πατήστε το πλήκτρο FF μέχρι να δείξει τον αριθμό 0031. Τώρα πατήστε το πλήκτρο Play. Αν τα έχετε κάνει όλα σωστά θα ακούσετε ένα μήνυμα, το οποίο αφορά στο τρίτο νούμερο που χρειάζεστε για το συνδυασμό που ανοίγει το λουκέτο του σεντουκιού. Το μήνυμα λέει "The number of the year minus thirty". Συνδυάζοντας το μήνυμα αυτό με το αντίστοιχο εδάφιο 8:25 από τη Βίβλο έχουμε: year=50, -30. Προσθέτοντας όλα αυτά παίρνουμε το τρίτο νούμερο, που είναι το 20 (R).

Αρα, ο συνδυασμός για το λουκέτο είναι: (R) 12, (L) 5, (R) 20.



Βρίσκοντας στις σκαλωσιές την ημερομηνία που τις έστησαν.



Το site της Σφίγγας.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Εδώ να τονίσω ότι θεωρώ λάθος του παιχνιδιού ότι το λουκέτο ανοίγει με το που βάζεις σε αυτό το σωστό συνδυασμό. Αυτό αφαιρεί πολύ από την αξία τού να λύσεις μόνος σου το γρίφο, μια και μπορεί να στον έχουν πει ή να τον έχεις δει σε κάποια λύση. Θα έπρεπε ο συνδυασμός αυτός ή να είναι random σε κάθε παιχνίδι αφού υπάρχουν τόσα πολλά εδάφια ή να ενεργοποιείται ΜΟΝΟ αφού έχεις ακούσει τα 3 ειδικά μηνύματα και έχεις δει τις αντίστοιχες παραπομπές της Βίβλου.*

Πάρτε και την κασέτα GIZA TAPE 1 και βάλτε την στο Inventory σας.

Στο Σεντούκι

Τώρα φύγετε και πηγαίνετε στο σεντούκι.

Κάνετε κλικ σε αυτό και στο κοντινό πλάνο πάνω στο λουκέτο. Για να το ανοίξετε κάνετε προσεκτικά τα εξής:

1. Ενώ ο κέρσορας-χέρι δείχνει το T, περιστρέψτε μερικές φορές δεξιόστροφα την πλάκα και στη σχισμή φέρτε τον αριθμό 0. Η διαδικασία αυτή κάνει reset το συνδυασμό.

2. Ενώ τώρα πια ο κέρσορας-χέρι δείχνει το R, περιστρέψτε δεξιόστροφα την πλάκα μέχρι στη σχισμή να έρθει ο αριθμός 12.

3. Ενώ τώρα πια ο κέρσορας-χέρι δείχνει το L, περιστρέψτε αριστερόστροφα την πλάκα μέχρι να περάσει από τη σχισμή μία φορά το 5, συνεχίστε κάνοντας μία πλήρη ακόμη περιστροφή και σταματώντας τη δεύτερη φορά στον αριθμό 5. Η διαδικασία αυτή είναι η πιο καθοριστική. Πρέπει, δηλαδή, ξεκινώντας από τον αριθμό 12 να γυρίσετε την πλάκα αριστερόστροφα μέχρι να ξαναπεράσετε τον αριθμό 12, και μόνο τώρα να συνεχίσετε μέχρι να σταματήσετε στον αριθμό 5. Ετσι, περνάτε από τον αριθμό 5 μία φορά και σταματάτε σε αυτόν τη δεύτερη! (Αμάν πια, αυτοί οι συνδυασμοί των "χρηματοκιβωτίων" στα adventures.)

4. Ενώ τώρα πια ο κέρσορας-χέρι δείχνει το R, περιστρέψτε δεξιόστροφα την πλάκα μέχρι στη σχισμή να έρθει ο αριθμός 20. (Υποχρεωτικά περνάτε μία φορά από το 0.)

Κάνοντας τα προαναφερόμενα σωστά ανοίγετε το καταραμένο λουκέτο. Τώρα κάνετε κλικ και στα δύο μάνταλα του σεντουκιού για να τα ανοίξετε και κλικ μία ακόμη φορά στο σεντούκι. Επιτέλους, άνοιξε! Κάνετε κλικ στο εσωτερικό του για να πάρετε ένα κοντινό πλάνο και τώρα πια κάνετε κλικ στο βιβλίο. Το ανοίγετε και βρίσκετε μέσα σε αυτό έναν πάπυρο. Κάνετε κλικ στο πάπυρο, πάρετέ τον και βάλτε τον στο Inventory σας ΧΩΡΙΣ να κάνετε πουθενά κλικ πάνω του. Εν συνεχεία πάρετε και την κασέτα SCROLL TRANS-

LATION και βάλτε την και αυτήν στο Inventory σας.

Φύγετε και πηγαίνετε για μία ακόμη φορά στο κασετόφωνο. Ανοίξτε το και βάλτε σε αυτό την κασέτα SCROLL TRANSLATION. Κάνετε τη Rewind και μηδενίστε το μετρητή. Πατήστε το PLAY και αμέσως ανοίξτε το Inventory σας και κάνετε διπλό κλικ στον πάπυρο (scroll), ώστε να τον κοιτάτε ενώ ακούτε τα σχόλια και τις παρατηρήσεις του για τον πάπυρο. Αν έχετε μηδενίσει το μετρητή, η ομιλία θα σταματήσει ενώ αυτός δείχνει 260. Αν τώρα δεν κλείσετε το μαγνητόφωνο και το αφήσετε να συνεχίσει να παίζει, όταν ο μετρητής δείχνει 328, ο Gil θα ξαναρχίσει να μιλάει και θα τελειώσει οριστικά στο 526. Αυτή τη φορά θα μεταφράσει τον πάπυρο και θα σας δώσει ένα καθοριστικό hint για το scroll αυτό καθαυτό και μερικά σύμβολά του.

Ο Gil σε προειδοποιεί να μην ΠΑΡΕΤΕ ή ΑΓΓΙΞΕΤΕ τις 6 tablets που βλέπεις στο δεξί μέρος του scroll, όποτε ή όπου και αν τις δεις, μια και αυτές είναι "καταραμένες".

Πάρτε από το κασετόφωνο την κασέτα SCROLL TRANSLATION και βγείτε από τη σκηνή. Δεν έχετε τίποτε άλλο να κάνετε εδώ.

Στη Σφίγγα

Βγαίνοντας έξω από τη σκηνή στρίψτε δεξιά. Προχωρήστε στην ξύλινη γέφυρα προς τη Σφίγγα. Στην άκρη κατεβείτε την ξύλινη σκάλα και κάτω κάνετε μία πλήρη περιστροφή για να δείτε τη Σφίγγα. Αφού τη "χορτάσετε" στρίψτε δεξιά και προχωρήστε προς το βάθος. Συνεχίστε στις σκαλωσιές και ενώ είστε κάτω από αυτές, λίγο πριν να τις περάσετε οριστικά θα δείτε ότι σε μία σανίδα έχει χαραχτεί η ημερομηνία των εργασιών (02/17 - ως γνωστόν οι Αμερικανοί βάζουν πρώτα το μήνα και μετά την ημέρα). Συνεχίστε ίσια μπροστά και αφού περάσετε τα βαρέλια θα δείτε στο αριστερό μέρος, στη βάση του πέτρινου όγκου της Σφίγγας ότι υπάρχει ένα άνοιγμα. Μπείτε μέσα σε αυτό.

Προχωρήστε μέχρι το βάθος, όπου θα βρεθείτε μπροστά σε ένα παράξενο "δίσκο" που καλύπτει ολόκληρο τον τοίχο. Κοιτάξτε πολύ καλά το δίσκο αυτό και τα 6 σύμβολα που έχει πάνω του. Προς το παρόν δεν μπορείτε να κάνετε τίποτε άλλο εδώ, γι' αυτό φύγετε και πηγαίνετε πίσω στο ελικόπτερο. Κάνετε κλικ στην πόρτα του για να την ανοίξετε και μπείτε μέσα. Πετάξτε προς τη Μεγάλη Πυραμίδα.

Στη μεγάλη Πυραμίδα

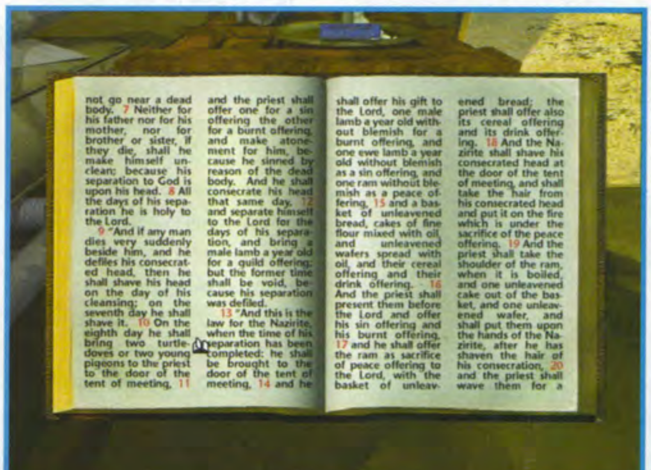
Φθάνοντας βγείτε έξω από το ελικόπτερο. Τώρα πηγαίνετε 6 φορές μπροστά μέχρι να φθάσετε στη μικρή τέντα που βλέπετε μπροστά σας. Πάρετε το μικρό δοχείο με βενζίνη που βλέπετε πάνω στον πάγκο, στα δεξιά, και βάλτε το στο Inventory σας. Τώρα κοιτάξτε κάτω από το ντεπόζιτο του νερού. Τίποτα. Ξαναγυρίστε στην κανονική θέα του ντεπόζιτου και ανοίξτε την κάνουλα, ώστε να τρέξει νερό. Κρατήστε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse ώστε το νερό να τρέχει συνέχεια. Μετρήστε με κανονικό ρυθμό μέχρι το 30 και αφήστε την κάνουλα για να σταματήσει το νερό να τρέχει. Κοιτάξτε κάτω στο έδαφος και τώρα πρέπει να έχει αποκαλυφθεί ένα μπουκάλι που περιέχει ένα θαμμένο scroll (αν το μπουκάλι δεν έχει φανεί ακόμη, επαναλάβετε την ίδια διαδικασία μετρώντας αυτή τη φορά μέχρι το 40 κ.λπ.). Πάρτε το. Αν είστε παρατηρητικοί θα προσέξετε ότι το σχήμα με τα έξι σύμβολα που έχει πάνω του είναι ακριβώς το ίδιο με αυτό που είδατε στο παράξενο δίσκο που υπάρχει στο τούνελ κάτω από την Σφίγγα. Κάνετε κλικ έξω από αυτό για να "μείνει" στον κέρσορα και βάλτε τον στο Inventory σας.

Τώρα σηκωθείτε πάνω ώστε να βλέπετε το ντεπόζιτο, γυρίστε ανάποδα ώστε να βλέπετε το ελικόπτερο και πηγαίνετε δύο φορές προς αυτό, μέχρι να "περάσετε" στην πανοραμική θέα. Στρίψτε αριστερά μέχρι να δείτε το μονοπάτι που οδηγεί προς την είσοδο της Μεγάλης Πυραμίδας. Πηγαίνετε προς αυτό και συνεχίστε μέχρι να βρεθείτε στην είσοδό της. Είναι θεοσκότεινα. Γυρίστε προς τα πίσω και πηγαίνετε στην ηλεκτρική γεννήτρια. Πάρετε από το Inventory σας το δοχείο με τη βενζίνη και κάνετέ το κλικ πάνω στο ντεπόζιτο, ώστε να το γεμίσετε. Μόλις το δοχείο που κρατάτε αδειάσει πατήστε το START button. Η γεννήτρια παίρνει μπροστά και τώρα πια τα τούνελ της μεγάλης Πυραμίδας φωτίζονται κανονικά.

Φύγετε και προχωρήστε στο τούνελ. Συνεχίστε μέχρι ο κέρσορας να αλλάξει σ' αυτόν της πανοραμικής θέας. Εκεί ακριβώς θα δείτε ότι υπάρχει ένα άνοιγμα-τούνελ που οδηγεί προς τα πάνω (αν συνεχίσετε το κατηφορικό τούνελ όπου κινείστε θα φτάσετε σ' ένα αδιέξοδο).

Στο σημείο αυτό ακριβώς κάνετε κλικ στο άνοιγμα που υπάρχει στο πάνω μέρος του τούνελ, έτσι ώστε τώρα να κινείστε σ' αυτό. Ακολουθώντας το νέο αυτό τούνελ θα φτάσετε σ' ένα νέο άνοιγμα που καλείται Grand Gallery. Χωρίς να κινηθείτε προς τα μπροστά ή προς τα πάνω, προσπαθήστε να στρίψετε προς τα δεξιά όπως κοιτάτε. Δεν γίνεται. Ο κέρσορας επιτρέπει μόνο να γυρίσετε αντίθετα. Γυρίστε και τώρα όπως κοιτάτε το τούνελ από το οποίο μπήκατε αριστερά (τώρα το πρόγραμμα το επιτρέπει - παράξενα πράγματα). Βλέπετε μία σχάρα, κάνετε κλικ σε αυτήν για να την ανοίξετε και εν συνεχεία κάνετε κλικ στο άνοιγμα. Θα δείτε ότι στα δεξιά του ανοίγματος υπάρχει ένα μισοσχισμένο σημείωμα. Κάνετε κλικ σε αυτό για να το διαβάσετε. Το μήνυμα λέει ότι ο κωδικός για την Gatenbrink's "door" προκύπτει με το να προσθέσετε τα τέσσερα τελευταία ψηφία του ID Campus του Gil στο νούμερο που προκύπτει από την ημερομηνία κατασκευής των σκαλωσιών στα έργα γύρω από τη Σφίγγα. Αυτό είναι από τα πιο άμεσα και καθοριστικά hints που "παίρνετε" σε όλο το παιχνίδι. Κάνετε κλικ έξω από το σημείωμα για να το αφήσετε, φύγετε από την κρύπτη με τη σχάρα και στρίψτε αριστερά για να ξαναγυρίσετε στην κανονική θέα της Grand Gallery.

Τώρα ακολουθήστε το τούνελ που βλέπετε μπροστά σας και το οποίο είναι ελαφριά κατηφορικό. (Μην πάρετε αυτό που πάει προς τα πάνω με τη σκαλωσιά και οδηγεί στο King's Chamber.) Ακολουθώντας το τούνελ αυτό θα φτάσετε ύστερα από 17 περίπου κλικ προς τα μπρος στο πε-



Ενα από τα εδάφια της Βίβλου.

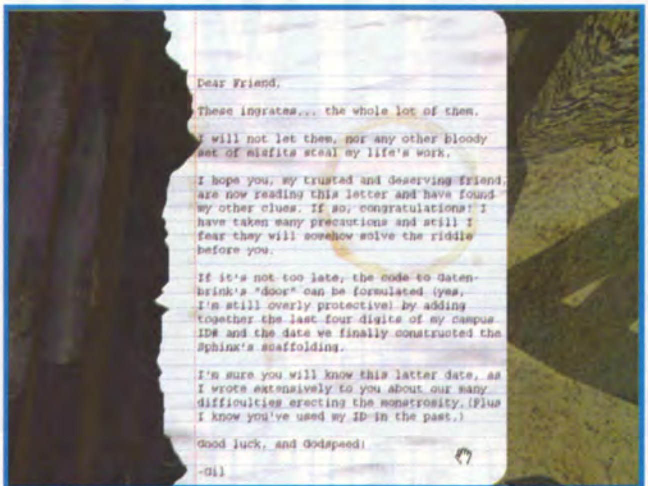
ρίφημο Queen's Chamber.

Πηγαίνετε στα κιβώτια που βλέπετε στα δεξιά όπως πρωτομπαίνετε στο δωμάτιο αυτό. Πάρετε από το πάνω μέρος τους το ρομποτικό αυτοκινούμενο όχημα (Cheoptronic robot) που βλέπετε εκεί και βάλτε το στο Inventory σας. Τώρα πηγαίνετε στο τραπέζι που βλέπετε στα αριστερά σας και κάνετε κλικ στο σημειωματάριο που υπάρχει πάνω σε αυτό για να διαβάσετε τις σημειώσεις (από 12 Φεβρουαρίου ως 21 Ιουνίου). Κάνοντας κλικ στη δεξιά μεριά γυρνάτε τις σελίδες προς τα μπροστά, ενώ κάνοντας κλικ στην αριστερή μεριά γυρνάτε προς τα πίσω. Διαβάστε όλες τις σημειώσεις προσεκτικά, όσο και αν είναι κουραστικές, μια και περιέχουν πολύτιμες πληροφορίες. Αφού τις διαβάσετε κάνετε κλικ έξω από το σημειωματάριο για να το αφήσετε κάτω και έπειτα κάνετε κλικ στο μηχάνημα με την οθόνη που είναι πάνω στο τραπέζι.

Πατήστε και τα 3 Power buttons που βλέπετε στα αριστερά του μηχανήματος, ξεκινώντας από το πιο πάνω προς το πιο κάτω. Στο κάτω μέρος (και αφού έχετε ενεργοποιήσει το αντίστοιχο power button) βλέπετε 24 Data Modules. Κάνετε κλικ σε αυτά, σε ένα ένα, και διαβάστε προσεκτικά τις πληροφορίες που περιέχουν (τα 5, 7, 8, 9, 10, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 είναι άδεια). Εν συνεχεία κάνετε κλικ στο μεσαίο τμήμα του μηχανήματος αυτού (και αφού, φυσικά, έχετε ενεργοποιήσει το αντίστοιχο power button). Αν κάνετε κλικ στο Library 1 που υπάρχει στα δεξιά, παίρνετε το μήνυμα "Cheoptronic cannot be located. Check the unit thorougly".

Φύγετε από το μηχάνημα κάνοντας κλικ τον down κέρσορα στο δεξί μέρος της οθόνης, στρίψτε αριστερά και κάνετε μία φορά κλικ στο μικρό τετράγωνο άνοιγμα που βλέπετε στον τοίχο. Τώρα πάρετε από το Inventory σας το Cheoptronic robot και ενώ αυτό είναι στον κέρσορα του παιχνιδιού, κάνετέ το κλικ στο άνοιγμα και βάλτε το σε αυτό.

Ξαναγυρίστε στο βίντεο-μηχάνημα και ανοίξτε πάλι και τα 3 Power buttons. Τώρα κάνετε κλικ στο Library 1. Βλέπετε το εσωτερικό του μικρού τούνελ μέσω του robot. Τώρα με τη μέθοδο του drag'n'move κρατήστε πατημένο το Forward button, έτσι ώστε το ρομποτάκι να κινείται συνέχεια μπροστά. Οποτε σταματήσει σε εμπόδια (μικρά μπάζα) πατήστε το Aux 1 ή 2 (ανάλογα ποιο θα δουλέψει) μέχρι να το ξεκολλήσετε και εν συνεχεία με το Forward ξανακινήστε το προς τα μπροστά. Η διαδρομή είναι πολύ μεγάλη μέχρι να φτάσετε στη μικροσκοπική "πόρτα" που ανακάλυψε ο ερευνητής Rudolph Gatenbrink. Μην απελπιστείτε και τα παρατήσετε, αλλά κινηθείτε όπως σε real time. Ετσι, χρειάζεστε, βέβαια, πολλή ώρα. Φθάνετε όταν ο αντίστροφος μετρητής στο κάτω panel δείξει 0. Αυτό απαιτεί πάνω από 5 λεπτά πραγματικού χρόνου. Φθάνοντας στον τοίχο-πόρτα στο κάτω panel θα δείτε ένα μήνυμα που σας ζητά να βάλετε έναν κωδικό.



Το σημείωμα του Gil το οποίο σας εξηγεί πώς θα βρείτε τον κωδικό για την πόρτα.

Αν θυμάστε, το μήνυμα του Gil που βρήκατε πίσω από μία σχάρα στο Grand Gallery λέει να προσθέσετε τέσσερα τελευταία ψηφία του ID Campus του Gil στο νούμερο που προκύπτει από την ημερομηνία κατασκευής των σκαλωσιών στα έργα γύρω από τη Σφίγγα. Τα νούμερα αυτά είναι 0217 και 1334 αντίστοιχα. Προσθέτοντάς τα έχουμε το νούμερο 1551. Κάνετε κλικ, λοιπόν, στα νούμερα 1, 5, 5, 1 στο κάτω panel του βίντεο-μηχανήματος και θα δείτε ένα μικρό βίντεο με το robot να σπρώχνει και να ανοίγει τον περίφημο Gatenbrink τοίχο-πόρτα, ενώ ταυτόχρονα θα δείτε να "ανοίγει" και μία εσοχή που υπάρχει στην αίθουσα που βρίσκεστε (Queen's Chamber).

Προς το παρόν δεν μπορείτε να κάνετε πολλά πράγματα προχωρώντας στα τούνελ της εσοχής αυτής, γι' αυτό είναι προτιμότερο να πάτε στο King's Chamber.



Ανοίγοντας την Gatenbrink πόρτα με το αυτοκινούμενο ρομπότ.

King's Chamber

Φύγετε, λοιπόν, από εδώ και ξαναγυρίστε πίσω στο Grand Gallery ακριβώς μπροστά από το τούνελ από το οποίο ήρθατε στο μέρος αυτό της Πυραμίδας. Τώρα στρίψτε γυρνώντας ανάποδα και αντί αυτή τη φορά να πάρετε το κάτω τούνελ, το οποίο οδηγεί πίσω στο Queen's Chamber, πάρτε αυτό που πάει προς τα πάνω με τη σκαλωσιά, το οποίο οδηγεί στο King's Chamber. Προχωρώντας σε αυτό το τούνελ με τη σκαλωσιά και μετά από 25 περίπου κλικ προς τα μπροστά θα βρεθείτε στο περίφημο King's Chamber.

Αν έρθετε εδώ πριν να "πειράξετε" το λεγόμενο Gatenbrink τοίχο-πόρτα, δεν θα βρείτε τίποτα το ιδιαίτερο. Τώρα πια, όμως, στην αίθουσα αυτή έχει σημειωθεί μία σημαντική αλλαγή.

Η συνέχεια στις οθόνες σας... τον επόμενο μήνα.

Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Συγγνώμη, κλείσαμε...

Η κρίση ολοένα βαθαίνει

Τον τελευταίο καιρό παρουσιάζεται μία πολύ μεγάλη κινητικότητα στο χώρο των On-Line Gaming Sites, και δυστυχώς κανείς στη χώρα μας δεν φαίνεται να ασχολείται με αυτό το θέμα. Αφορμή για το άρθρο αυτό μου έδωσε το γεγονός ότι το On-Line Gaming-Magazine site, που, προσωπικά, εκτιμούσα περισσότερο από κάθε άλλο, δυστυχώς έκλεισε. Ο λόγος για το GAMECENTER, που ανήκε στη C|NET.

Τα προβλήματα στο χώρο των On-Line Gaming sites εμφανίστηκαν από τη στιγμή που οι μεγάλες εταιρείες του χώρου άρχισαν να αγοράζουν όλα τα "ανεξάρτητα" gaming sites και να δημιουργούν μεγάλα portals, προσπαθώντας μέσα από έναν γιγαντισμό να επιβληθούν η μία στην άλλη, λες και το θέμα ήταν αυτό και όχι η ενημέρωση των χρηστών στο Internet. Δεν μπορεί να είναι τυχαίο ότι αυτή τη στιγμή δεν υπάρχει σχεδόν κανένα "full service" gaming site που να μην ανήκει σε κάποια μεγάλη εταιρεία του χώρου.

Το Gamecenter (http:///www.gamecenter.com) ήταν ένα από τα παλαιότερα και πληρέστερα sites που εμφανίστηκαν στο Internet. Ξεκίνησε τη λειτουργία του πριν από περίπου 4,5 χρόνια και κάλυπτε σχεδόν τα πάντα. Προσωπικά το είχα ξεχωρίσει σχεδόν από την αρχή, γιατί η δομή των reviews του ήταν παρεμφερής με αυτή που ακολουθεί το περιοδικό μας, το "PC Master", και που στο μεγαλύτερο βαθμό την καθιέρωσα εγώ μέσα από τα τετρασέλιδα reviews των adventures από την εποχή του θρυλικού πια "Pixel". Η δομή αυτή συνίσταται σε πολυσέλιδα reviews 4-6 σελίδων (ακόμη και 8 σε εξαιρετικές περιπτώσεις) - σε πλήρη αντίθεση με τα μονοσέλιδα άρθρα που τελικά δεν λένε τίποτα, και με συγκεκριμένη μορφολογία, δηλαδή πρέπει να είναι διακριτά το ΣΕΝΑΡΙΟ, τα ΓΡΑΦΙΚΑ, ο ΗΧΟΣ, η ΔΡΑΣΗ κ.λπ. Σε γενικές γραμμές, την ίδια άποψη ακολουθούσε και το GameCenter. Πραγματικά χαιρόμουν να διαβάζω τα άρθρα του, ακόμη και όταν διαφωνούσα με τις απόψεις τους.

Τι συνέβη τελικά με το GameCenter; Εχει μεγάλη σημασία να γνωρίζουμε τις εξελίξεις, καθώς παρουσιάζουν σε αρκετά σημεία σημαντικές ομοιότητες με αυτές που παρακολουθούμε τα τελευταία χρόνια στο χώρο των μεγάλων εκδοτικών εταιρειών και παραγωγών των computer games.

Κάποια στιγμή η εταιρεία C|NET αποφάσισε να αγοράσει τον άλλο μεγάλο οργανισμό που ακούει στο όνομα ZDNET. Πολλοί χειροκρότησαν την εξαγορά αυτή, αλλά προσωπικά με έλουσε κρύος ιδρώτας, και αυτό γιατί αναρωτήθηκα για το μέλλον του αγαπημένου μου gaming site. Για όποιον είχε τότε στοιχειωδώς καθαρό μυαλό, ήταν κάτι περισσότερο από φανερό ότι ήταν απλώς ζήτημα χρόνου μέχρι ένα από τα δύο gaming sites, το Gamecenter ή το GameSpot, να σταματήσει τη λειτουργία του. Υπήρχε φυσικά και η δυνατότητα να συγχωνευτούν σε ένα άλλο, αλλά αυτό ήταν αρκετά ριψοκίνδυνο.

Η απόφαση για το κλείσιμο του Gamecenter ήρθε σχεδόν ταυτόχρονα με τη δημοσίευση των οικονομικών αποτελεσμάτων του αντίστοιχου τριμηνιαίου απολογισμού του C|NET. Τα γεγονότα ακολούθησαν μία αλυσιδωτή αντίδραση. Το κλείσιμο του Gamecenter οδήγησε στην κατάρρευση του περίφημου "Gamecenter Alliance" Network, το οποίο περιλάμβανε μία σειρά από άλλα sites.

Η καρδιά του προβλήματος ακουμπά σε δύο σημαντικά γεγονότα, που όσοι ασχολούνται με το χώρο αυτό πρέπει να τα έχουν καλά στο μυαλό τους. Η πρώτη αιτία είναι ο γιγαντισμός που προανέφερα. Η εξαγορά του ενός site από ένα άλλο οδηγεί στην απόλυτη εξάρτηση, και η ενδεχόμενη πτώση του ενός έχει άμεσα αρνητικές επιπτώσεις και στο άλλο. Η δεύτερη και πολύ σημαντική αιτία (στην Ελλάδα δεν φαίνεται να την παίρνει κανείς υπόψη, μέχρι φυσικά να χτυπήσουν και εδώ οι καμπάνες) έχει να κάνει με την κατάρρευση που παρατηρήθηκε τον τελευταίο χρόνο στις ΗΠΑ ως προς το συγκεκριμένο μοντέλο των διαφημίσεων on-line που ακολουθήθηκε όλα τα τελευταία χρόνια.

Για να κάνω τα πράγματα πιο σαφή: Το μεγαλύτερο μέρος των εσόδων του C|NET προερχόταν από τη διαφήμιση on-line. Τους τελευταίους 8-10 μήνες, όμως, παρατηρήθηκε δραστική μείωση των διαφημίσεων αυτού του είδους. Γιατί; Γιατί, πολύ απλά, όλες οι μεγάλες εταιρείες που διαφημίζονται κατά κύριο λόγο στα sites αυτά αναγκάστηκαν να προχωρήσουν σε σημαντικές περικοπές εξόδων για να αντιμετωπίσουν την κρίση που εμφανίστηκε τον τελευταίο χρόνο. Ως συνήθως, στις περιπτώσεις αυτές σχεδόν όλοι ακολουθούν δύο επιλογές: μείωση του προσωπικού σε τομείς όπου δεν κρίνονται ιδιαίτερα απαραίτητοι και μείωση των διαφημιστικών εξόδων. Η μείωση στα διαφημιστικά κονδύλια σε συνδυασμό με τη σημαντική πτώση στις τιμές λόγω του αυξημένου πλέον ανταγωνισμού οδήγησε στην κρίση, με αλυσιδωτές πια αντιδράσεις. Οπως χαρακτηριστικά επισημαίνεται σε ειδικά άρθρα, οι τιμές, που το 1997 ήταν $40 για κάθε χίλια "χτυπήματα" των σελίδων αυτών, μειώθηκαν στα $15 (δηλαδή κάτω από το μισό) στις αρχές του 2000, για να πέσουν στην εκπληκτική τιμή των $0,50 σήμερα! Είναι, νομίζω, κάτι παραπάνω από προφανές ότι η περίοδος των παχιών αγελάδων πέρασε ανεπιστρεπτί. Το συγκεκριμένο μοντέλο της διαφήμισης on-line κατέρρευσε οριστικά, και αναγκαστικά θα ξεπροβάλλουν σιγά σιγά άλλα μοντέλα.

Παρασκήνια, σκέψεις & σχόλια για τα games

Το πρόβλημα είναι ότι τα gaming sites μειώνονται σχεδόν υποχρεωτικά, έτσι ο χρήστης θα έχει όλο και λιγότερες εναλλακτικές δυνατότητες και λύσεις για να αντλεί την ενημέρωσή του. Η πολυφωνία στη συγκεκριμένη περίπτωση δέχεται ισχυρό χτύπημα.

Χαρακτηριστικό φαινόμενο στην ίδια κατεύθυνση είναι ότι και τα περίφημα UGO και IGN Networks αναγκάστηκαν να αναπροσαρμόσουν τις σχέσεις τους με τα sites που "φιλοξενούσαν".

Αν τα ανωτέρω σάς φαίνονται λόγια του αέρα, κάνετε μεγάλο λάθος και προσέξτε καλά τις ακόλουθες εξελίξεις: Το Snowball είδε τη δύναμή του να μειώνεται κατά 90%, αφού οι μέτοχοι που το στήριζαν φαίνεται να έχασαν την εμπιστοσύνη τους σε αυτό. Αντίστοιχα sites, όπως τα Barrysworld και Globe.com, βρίσκονται σε εξαιρετικά δύσκολη οικονομική θέση. Αν όλες αυτές οι εταιρείες "πέσουν", τότε μια σειρά sites, όπως τα Daily Radar, Games Domain, Blues News, Voodoo Extreme, Shugashack, IGN PC, RPGvault, Computer Games Online, Stratics, Everlore και affiliates, αλλά και τα λεγόμενα rumour sites, όπως τα Fatbabies και Old Man Murray, θα πρέπει είτε να κλείσουν είτε να βρουν νέους χρηματοδότες.

Τι απομένει; Τα GameSpot, GameSpy/Planet Network, Adrenaline Vault, Gamer's Alliance και η Adventure Magic, που τώρα πια υπάρχει μόνο μέσα στον υπολογιστή μου! Αν τελικά αυτά γίνουν πραγματικότητα, δεν αποκλείεται να δούμε sites που θα λειτουργούν στη βάση συνδρομών, όπως -ίσως προφητικά- έχει κάνει εδώ και χρόνια η περίφημη Scorpia (http://www.scorpia.com), η μεγάλη αυτή πρώην συντάκτρια του "Computer Gaming World", που θεωρείται ίσως η κορυφαία ειδικός στα RPGs. Δεν μπορεί να είναι τυχαίο το γεγονός ότι διάφορα gaming sites δημοσιεύουν τώρα πια ερωτηματολόγια που περιλαμβάνουν την κρίσιμη ερώτηση προς το χρήστη αν θα δεχόταν να πληρώνει συνδρομή, προκειμένου να συνεχίσει να υπάρχει το συγκεκριμένο site.



Τελευταίο θύμα της κρίσης αυτής φαίνεται να είναι το εξαιρετικό GA-RPG site, ένα από τα καλύτερα gaming sites που έχω δει όλα αυτά τα χρόνια και το οποίο ήταν αφιερωμένο αποκλειστικά στα RPGs. Τελικά, και ενώ έγραφα το άρθρο αυτό, το Gamer's Alliance Network, που προαναφέρω, έκλεισε οριστικά και οι συντελεστές του ξεκίνησαν ένα άλλο "ενιαίου" χαρακτήρα site, το EuniverseGames.com.

Κρίμα, πράγματι κρίμα.

Προανέφερα για τις αλυσιδωτές αντιδράσεις της κρίσης στο γενικότερο χώρο του gaming αλλά και στο χώρο των μεγάλων εταιρειών παραγωγής. Το πιο τρανό παράδειγμα αυτή τη στιγμή είναι η πολύπλευρη κρίση που φαίνεται να περνά ένα από τα μεγαλύτερα ονόματα του χώρου, η Electronic Arts (EA).

Η EA την εποχή της παντοδυναμίας της αγόρασε την περίφημη Origin Systems, η οποία εκείνη την εποχή ήταν ίσως η μεγαλύτερη εταιρεία gaming στο χώρο ή, όπως εύστοχα έχει επισημανθεί, ήταν η ίδια η ζωντανή ιστορία του χώρου. Ακούγεται παράδοξο μια εταιρεία να αγοράζει μία μεγαλύτερή της, αλλά πολλά τέτοια συμβαίνουν στο χώρο των εταιρειών, ειδικά αν κάποιος σε μια δεδομένη στιγμή βρεθεί σε οικονομική πίεση. Η Origin σχεδίασε τότε το πρωτοποριακό Ultima On-Line, το οποίο αποτέλεσε κυριολεκτικά την κότα που γεννά το χρυσό αυγό για την EA.

Τελευταία ο χώρος των εταιρειών υψηλής τεχνολογίας αλλά και αυτός των computer games φαίνεται ότι περνά μία μεγάλη και μάλλον παρατεταμένη κρίση. Για το θέμα έχω γράψει επανειλημμένα από τη στήλη αυτή. Στη συγκεκριμένη κρίση οι εταιρείες απαντούν με -τι άλλο;- συνεχείς απολύσεις εργαζομένων, προκειμένου να μειώσουν τα λεγόμενα λειτουργικά έξοδα. Στη βάση ακριβώς αυτής της αντίληψης, στις αρχές της δεκαετίας του '90 κόπηκε τελικά και ο περίφημος ποιοτικός έλεγχος των προϊόντων των εταιρειών, με αποτέλεσμα εμείς οι χρήστες να έχουμε γίνει τα "πειραματόζωά" τους. Αγοράζεις κάτι καινούριο και, πολύ απλά, δεν δουλεύει; Φέρ' το να σ' το αλλάξουμε, σου απαντούν, και ούτε γάτα ούτε ζημιά!

Στο πλαίσιο της κρίσης αυτής η EA αποφασίζει να μετατρέψει την Origin σε αποκλειστικά on-line - only gaming company, παρά το γεγονός ότι η συγκεκριμένη εταιρεία διέθετε στο ενεργητικό της δύο από τις πιο πετυχημένες σειρές στην ιστορία των computer games, τα Wing Commander και Ultima.

Δεν είναι τυχαίο ότι η EA προσπάθησε επανειλημμένα να ακυρώσει το παιχνίδι, που τελικά, αφού κατάφερε να ολοκληρωθεί και να κυκλοφορήσει, πουλά όσο κανένα άλλο τα δύο τελευταία χρόνια και έχει γράψει πια τη δική του ιστορία στο χώρο. Ο λόγος, φυσικά, για τον τίτλο The Sims της Maxis!

Η κρίση αυξήθηκε όταν οι Origin/EA κυκλοφόρησαν στις ΗΠΑ το Ultima IX: Ascension και η ημιτελής κατάστασή του επικρίθηκε άγρια από τον ειδικό έντυπο και on-line αμερικανικό Τύπο (το τονίζω αυτό, γιατί η ευρωπαϊκή έκδοση είχε λύσει σχεδόν όλα τα προβλήματα της αντίστοιχης αμερικανικής, αφού είχε ήδη ενσωματώσει όλα τα ειδικά patches που είχαν κυκλοφορήσει εν τω μεταξύ).

Περίπου την ίδια εποχή η EA παίρνει την πράγματι μυστηριώδη απόφαση να εγκαταλείψει οριστικά το φιλόδοξο online project των Wing Commander/Privateer. Τα περισσότερα στελέχη που απολύονται τότε ενσωματώνονται στη Verant, την ανταγωνιστική της Origin εταιρεία, η οποία είχε δημιουργήσει εν τω μεταξύ το EverQuest, και δουλεύουν πλέον για τη δημιουργία του Star Wars Galaxies της LucasArts. Η EA, με μια σειρά ατυχών αποφάσεων, εγκαταλείπει μια σειρά κρίσιμων τίτλων της Origin και ο ιδρυτής της Richard "Lord British" Garriott αποχωρεί τελικά από την εταιρεία.

Ετσι, σιγά σιγά η Origin μετονομάζεται σε Ultima Company, με στόχο να αφιερωθεί στα sequels του Ultima Online καθώς και στην υποστήριξη του πρωτότυπου παιχνιδιού. Η λέξη Origin αφαιρείται από τον τίτλο της εταιρείας, ως μέρος μιας αναδιοργάνωσης της Electronic Arts, που κατέληξε στη δημιουργία της EA.COM. Σημειώστε εδώ ότι το industry rumour site Fatbabies.com πριν από λίγες μέρες ανακοίνωσε ότι η εταιρεία με τη νέα μορφή της χάνει $45 εκατομμύρια κάθε μήνα!. Τελικά το Ultima Online 2 μετονομάζεται σε Ultima Worlds Online-Origin, σε μια προσπάθεια να επανέλθει το όνομα αυτό που προκαλεί τόση συγκίνηση στο προσκήνιο. Το συγκεκριμένο παιχνίδι παρουσιάζεται στην περσινή E3 και αποσπά αμέσως πολύ θετικά σχόλια από το σύνολο του ειδικού Τύπου σε παγκόσμιο επίπεδο.

Στα τέλη Μαρτίου, όμως, ανακοινώνεται η οριστική εγκατάλειψη και αυτού του project, για άγνωστους ακόμη λόγους. Σχεδόν ολόκληρη η ομάδα που ασχολούνταν με την ανάπτυξή του απολύεται. Στα δικά μου μάτια, το μέλλον της EA δεν φαντάζει πλέον τόσο ρόδινο. Αν, μάλιστα, λάβουμε υπόψη μερικά από τα πολύ καλά massive On-Line RPGs που έρχονται, τότε... PC

Emulators' corner

EPSXE

Ο πιο αξιόπιστος εξομοιωτής για το PlayStation είναι αυτή τη στιγμή το Virtual Gamestation της Connectix. Ωστόσο ανήκει στην κατηγορία των "εμπορικών εξομοιωτών", ενώ δεν αφήνει το χρήστη να αξιοποιήσει τις δυνατότητες του 3D επιταχυντή του. Το EPSXE, από την άλλη πλευρά, είναι μία αξιόλογη και συνεχώς εξελισσόμενη προσπάθεια, που προσφέρει επαρκείς επιδόσεις και -το κυριότερο- διατίθεται εντελώς δωρεάν.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Δωρεάν PlayStation για όλους!

Η κυκλοφορία του Bleem ήταν ουσιαστικά το γεγονός που σήμανε το πέρασμα των εξομοιωτών για PlayStation από τα "πέτρινα χρόνια" στην εποχή της ωριμότητας. Τόσο τα εντυπωσιακά στοιχεία που εισήγαγε όσο και οι περίφημες δικαστικές διαμάχες των δημιουργών του με τη Sony στιγμάτισαν ανεξίτηλα τη σκηνή των emulators, προκαλώντας το ενδιαφέρον των gamers αλλά και του ειδικού Τύπου της πληροφορικής. Η πρόσληψη των προγραμματιστών του από τη Sega (για την ανάπτυξη του Bleemcast) φάνηκε αρχικά ότι ήταν ικανή να τοποθετήσει το emulation σε άλλη διάσταση. Δυστυχώς, όμως, μια σειρά από λανθασμένους χειρισμούς τίναξε το πολλά υποσχόμενο project στον αέρα. Επιπλέον, η έκδοση για PC σταμάτησε να ανανεώνεται, προκαλώντας τη δυσαρέσκεια χιλιάδων κατόχων του εμπορικού εξομοιωτή.

Παρ' όλο που το EPSXE δεν μπορεί ακόμα να συναγωνιστεί τους δύο "κραταιούς" εμπορικούς emulators, η συχνή κυκλοφορία βελτιωμένων εκδόσεων και η διαρκής προσθήκη νέων χαρακτηριστικών αποτελούν εγγύηση για τη μελλοντική πορεία του προγράμματος. Αν και οποιαδήποτε πρόβλεψη που αφορά στο μέλλον των emulators είναι επισφαλής.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως συμβαίνει συνήθως, η εγκατάσταση του εξομοιωτή είναι μια αρκετά απλή διαδικασία, που με λίγη προσοχή είναι δυνατόν να ολοκληρωθεί εύκολα και γρήγορα. Πρώτα πρέπει να συγκεντρωθούν τα απαραίτητα αρχεία, τα οποία στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι:

1. Ο Installer του προγράμματος, που συνήθως βρίσκεται στη διεύθυνση **http://www.epsxe.com**, στο επίσημο, δηλαδή, site του εξομοιωτή. Γράφω συνήθως, διότι τον τελευταίο καιρό κάθε προσπάθεια πρόσβασης στον τόπο αυτό καταλήγει σε μία από τις θαυμάσιες άσπρες οθόνες του Explorer. Δεν θυμάμαι να διάβασα πουθενά για τερματισμό του project, οπότε υποθέτω ότι υπάρχει κάποιο προσωρινό πρόβλημα, που αναμένεται να λυθεί σύντομα. Σε κάθε περίπτωση, ο αναγνώστης πρέπει να έχει υπόψη του ότι υπάρχουν εναλλακτικά sites, που διαθέτουν το ζητούμενο αρχείο. Τέτοια είναι το Emulatronia (**www.emulatronia.com**) και το Vintage Gaming (**www.vintagegaming.com**).

2. Το Bios του PlayStation. Το αν και κατά πόσο είναι νόμιμη η διακίνηση και το downloading του εν λόγω αρχείου χωρεί ολόκληρη συζήτηση. Υποτίθεται ότι οι κάτοχοι του PlayStation έχουν δικαίωμα να το κατεβάσουν, γεγονός που αμφισβητείται έντονα από τη Sony. Κάθε διαδικασία που αφορά στη χρήση του αρχείου πρέπει να γίνεται με αποκλειστικά δική σας ευθύνη. Δεν είναι του χαρακτήρα μου να "βγάζω την ουρά μου απέξω", αποφεύγοντας να εκφράσω την άποψή μου επί του θέματος, όμως στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν μπορώ να πράξω διαφορετικά, γιατί έχουμε να κάνουμε με ένα αρκετά πολύπλοκο και πολυδιάστατο νομικό ζήτημα, που στο πρόσφατο παρελθόν απασχόλησε τα ειδικά δικαστήρια. Ας μην ξεχνάμε, άλλωστε, ότι η επιχειρηματολογία της Sony, κατά την πολύκροτη δίκη με τους δημιουργούς του Bleem, στηριζόταν στην εξής απλή λογική ακολουθία: Η διακίνηση ενός emulator για PlayStation απαιτεί την ύπαρξη του Bios του συστήματος. Αρα ο εξομοιωτής προτρέπει τον καταναλωτή στην αναζήτηση ενός



Το EPSXE εν δράσει: FIFA World Cup 98 σε ανάλυση 800x600.



Η εισαγωγή του Need For Speed 3 στο Virtual Gamestation.



Ενα κλασικό arcade-adventure, το Resident Evil της Capcom (VGS).

παράνομου αρχείου, οπότε είναι και ο ίδιος παράνομος (κατά τη Sony πάντα). Γιατί ακόμα και στην περίπτωση που ο χρήστης είναι κάτοχος ενός PlayStation, έχει περιορισμένα δικαιώματα διαχείρισης της συσκευής. Για να γίνει πιο κατανοητή η τελευταία πρόταση, θα δώσω ένα παράδειγμα από έναν άλλο χώρο, στον οποίο προκύπτουν παρόμοια νομικά προβλήματα. Οταν αγοράζουμε ένα DVD, λοιπόν, η κινηματογραφική εταιρεία που κατέχει τα πλήρη δικαιώματα διαχείρισης της ταινίας μάς επιτρέπει να τη χρησιμοποιούμε για απεριόριστες προβολές, αλλά απαγορεύει ρητά την "αποκρυπτογράφηση" των αρχείων που την αποτελούν. Πρόκειται για την περίφημη υπόθεση του γνωστού DeCSS, που τελικά έκλινε υπέρ των κολοσσών της κινηματογραφικής βιομηχανίας. Ο χώρος δεν επαρκεί για την περαιτέρω εξέταση του θέματος κι επιπλέον κάτι τέτοιο ξεφεύγει από τους σκοπούς του άρθρου. Εν κατακλείδι, αν θεωρείτε ότι κατά τη διαχείριση του Bios του PlayStation δεν παραβαίνετε το νόμο, μπορείτε να το βρείτε στις διευθύνσεις που δόθηκαν ανωτέρω.

3. Τα διάφορα plug-ins. Πρόκειται για αρχεία μικρού μεγέθους, που αναλαμβάνουν να εξομοιώσουν τη συμπεριφορά των εξαρτημάτων του PlayStation. Χρησιμοποιούνται για την αποκρυπτογράφηση της εικόνας, του ήχου και της λειτουργίας του CD-ROM. Το σημείο αυτό είναι ουσιαστικά εκείνο που καθυστέρησε την παρουσίαση του εξομοιωτή από την παρούσα στήλη, γιατί δεν μπορούσα να βρω κάποιο plug-in που να συνεργάζεται με τις συσκευές CD-ROM που διαθέτω. Τη λύση έδωσε η τελευταία κυκλοφορία του EPSXE και συγκεκριμένα το plug-in που ενσωμάτωνε. Μέχρι τότε είχα δοκιμάσει ανεπιτυχώς τους ευρέως διαδεδομένους και αξιόπιστους -υποτίθεται- drivers των Barett & Kazzuya και Null. Αρκετά καλή πηγή για τέτοιου είδους προγράμματα είναι το site Vintage Gaming.

Η σωστή ρύθμιση των plug-ins είναι ουσιαστικά η αρχή και το τέλος της λειτουργίας του EPSXE. Η αλλαγή οποιασδήποτε παραμέτρου είναι ικανή να αλλάξει εντελώς το αποτέλεσμα της εξομοίωσης. Αρκετά θετικό στοιχείο είναι, πάντως, το ότι παρέχονται default ρυθμίσεις, που στις περισσότερες περιπτώσεις θα ικανοποιήσουν το χρήστη.

Πρέπει να σημειωθεί, βέβαια, ότι κάποιοι τίτλοι λειτουργούν στην εντέλεια με συγκεκριμένο plug-in και αρνούνται πεισματικά να συνεργαστούν με οποιοδήποτε άλλο. Η κατάσταση θυμίζει αρκετά τους Glide Wrappers που χρησιμοποιούσαμε προκειμένου να τρέξουμε το UltraHLE, οπότε μόνο ο πειραματισμός θα οδηγήσει στα βέλτιστα αποτελέσματα. Επειτα από αρκετές ώρες δοκιμών, δεν μπορώ να πω με βεβαιότητα πως έχω καταλήξει στους drivers που με ικανοποιούν πλήρως. Στον τομέα των Video Plug-ins τα καλύτερα αποτελέσματα (για τα ολοκληρωμένα Riva TNT και GeForce 2 MX) έδωσε ο driver Pete's D3D renderer, που παρέχει πλήρη αξιοποίηση των τρισδιάστατων δυνατοτήτων των σύγχρονων καρτών γραφικών. Οι έτοιμες ρυθμίσεις Fast και Nice είναι πολύ χρήσιμες, αφού οδηγούν το χρήστη στη σωστή χρήση των παραμέτρων. Οι υποστηριζόμενες αναλύσεις ξεκινούν από τα

Τελευταία νέα

Ονειρο ήταν και πάει! Ο λόγος για το διάσημο πλέον Final Burn, που, μετά την ξέφρενη πορεία των τελευταίων μηνών, με την οποία άνοιξε διάπλατα το δρόμο της εξομοίωσης του συστήματος CPS2... διακόπηκε οριστικά. Η πίεση του ανυπόμονου κοινού φαίνεται πως κατέβαλε το γνωστό Dave, ο οποίος, πάντως, είχε ήδη στείλει ένα προειδοποιητικό σήμα, με την προσωρινή διακοπή της υποστήριξης του CPS2 σε μία από τις προηγούμενες εκδόσεις του εξομοιωτή. Ωστόσο, ο Dave (έχει χαρίσει στην Emulators' Scene πλήθος επιτυχημένων εξομοιωτών, όπως οι DTMNT και Dgen), αποφάσισε να δωρίσει όλη τη δουλειά του πάνω στην εξομοίωση του CPS2 στους προγραμματιστές του MAME. Πρόκειται για μία γενναιόδωρη κίνηση, που αποδεικνύει την ανιδιοτέλεια του γνωστού δημιουργού και σίγουρα αποτελεί παράδειγμα προς μίμηση.

Οπως γράψαμε και στο προηγούμενο τεύχος, το Final Burn έστρεψε τα φώτα της δημοσιότητας προς τη σκηνή του CPS2, δημιουργώντας ένα "ρεύμα" που σύντομα έγινε μόδα και προέτρεψε αρκετούς δημιουργούς να ασχοληθούν με το σύστημα της Capcom. Μετά το MAME, λοιπόν, που στις τελευταίες εκδόσεις του παρέχει υποστήριξη στο CPS2 (αν και, βέβαια, είναι πολύ πιο αργό από το Final Burn), έκανε την εμφάνισή του ακόμα ένα project με τους ίδιους προσανατολισμούς. Ονομάζεται Nebula και αφήνει πολλές υποσχέσεις για το μέλλον, δεδομένου ότι ενημερώνεται αρκετά συχνά και ήδη παρέχει υποστήριξη σε έναν σεβαστό αριθμό τίτλων. Πρόσφατα κυκλοφόρησε η έκδοση 1.1 του προγράμματος, που προσθέτει τα Super Street Fighter 2 και Super Street Fighter 2 Turbo, ενώ διορθώνει και κάποια bugs που είχαν παρατηρηθεί στην τελευταία κυκλοφορία του προγράμματος.

Emulators' corner





Ενα από τα καλύτερα beat'em up (Tekken 3) στην οθόνη του PC, χάρη στον εξομοιωτή της Connectix.

ΤΟ SITE ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Μία δυσάρεστη έκπληξη περίμενε τους φίλους των emulators που επισκέφτηκαν τη διεύθυνση http://www.aceroms.com, με στόχο την ανεύρεση ROMs του Final Burn. Τα ROMs του εν λόγω συστήματος είχαν αποσυρθεί από το site, εξαιτίας της μεγάλης ζήτησης, που περιόριζε αισθητά το διαθέσιμο bandwidth. Κανείς δεν μπορούσε να προβλέψει την εξέλιξη αυτή κι επιπλέον, μια και η ύλη του περιοδικού "κλείνει" περίπου 10 μέρες πριν από την κυκλοφορία του, δεν είχαμε κανένα περιθώριο να αλλάξουμε το link. Ελπίζω η διεύθυνση που θα βρείτε στο τεύχος αυτό, να μην έχει την ίδια τύχη με την προηγούμενη! Οι φίλοι του CPS2, λοιπόν, αλλά και του emulation γενικότερα μπορούν να βρουν έναν "δικτυακό παράδεισο" στο site Emuchina (http://www. emuchina.net). Πρόκειται για εκπληκτική δουλειά, που προσφέρει στον επισκέπτη έναν μεγάλο αριθμό ROMs αλλά και πλήθος συμπληρωματικών links. Το μοναδικό μειονέκτημά του είναι ότι το μεγαλύτερο μέρος των κειμένων είναι γραμμένο στα... κινεζικά (εξ ου και το όνομα του site!). Ωστόσο, οι περισσότερες λέξεις-κλειδιά είναι στα αγγλικά, οπότε δεν αναμένεται να συναντήσετε κανένα πρόβλημα.

400x300 και φτάνουν στα 1.600x1.200, ενώ το βάθος του χρώματος μπορεί να ρυθμιστεί στα 16 ή τα 32bit. Επιπλέον, υπάρχουν φίλτρα εξομάλυνσης, που αναλαμβάνουν να βελτιώσουν το οπτικό αποτέλεσμα, αλλά, βέβαια, όλα τα επιπλέον χαρακτηριστικά επιβαρύνουν το σύστημα. Η τελική εικόνα είναι κατά πολύ ανώτερη από την αντίστοιχη που δίνει το αυθεντικό PlayStation και πλησιάζει στα έξοχα -ομολογουμένως- αποτελέσματα του Bleem.

Ο τομέας του ήχου δεν με απασχόλησε ιδιαίτερα κι έτσι αρκέστηκα στις επιδόσεις του plug-in που παρέχει το EPSXE. Η απόδοσή του είναι αξιοπρεπής, χωρίς να λείπουν, όμως, οι παραμορφώσεις και τα κολλήματα. Φυσικά, είναι λογικό να παρατηρούνται κοψίματα στον ήχο, που πιθανόν να οφείλονται στη χαμηλή υπολογιστική ισχύ του συστήματος του χρήστη, όμως στη δική μου περίπτωση τα αίτια των παραμορφώσεων μάλλον σχετίζονταν με την ανεπάρκεια του plug-in.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Θα ήθελα να ξεκαθαρίσω ότι το παρόν άρθρο αποτελεί μία μικρή εισαγωγή στο θαυμαστό κόσμο του EPSXE και τίποτα παραπάνω, αφού χρειάζονται ακόμα αρκετές δοκιμές μέχρι να καταλήξουμε σε ασφαλή συμπεράσματα. Για την αξιολόγηση της συμβατότητας του προγράμματος έχω δοκιμάσει προς το παρόν τα εξής παιχνίδια: Resident Evil 1 & 2, Need for Speed 3, Tekken 3 και World Cup '98, από τα οποία μόνο το τελευταίο έτρεξε, κι αυτό με αρκετά προβλήματα: Αν και η εξομοίωση των γραφικών και του ήχου ήταν άριστη, πολλές φορές το πρόγραμμα κολλούσε. Ηδη έχω αρχίσει να συγκεντρώνω όσο περισσότερους τίτλους μπορώ, ώστε να ετοιμάσω μία λίστα συμβατότητας που θα παρουσιαστεί σε επόμενο τεύχος. Στη δημιουργία της λίστας αυτής μπορείτε, αν θέλετε, να αναλάβετε ενεργό ρόλο, στέλνοντας τις εντυπώσεις σας και τις εμπειρίες σας από την ενασχόλησή σας με τον εν λόγω εξομοιωτή.

Υπενθυμίζω, τέλος, ότι αν στείλει κάποιο μήνυμα, αλλά δεν έχετε λάβει απάντηση (είτε σε προσωπικό επίπεδο είτε μέσω της παρούσας στήλης), μη διστάζετε να το στείλετε ακόμα μία φορά. Προσπαθώ να καλύψω όσο το δυνατόν περισσότερες απορίες, ωστόσο, πολλές φορές, λάθη του διακομιστή αλληλογραφίας (το Πάσχα σταμάτησε να λειτουργεί απροειδοποίητα για δέκα περίπου μέρες) ή δικά μου λάθη, που οφείλονται στην αφηρημάδα ή την ακαταστασία, είναι δυνατόν να προκαλέσουν έναν μικρό "πανικό". Ζητώ την κατανόησή σας, λοιπόν, και μην ξεχνάτε το γνωστό ρητό "Κάλλιο αργά παρά ποτέ", που αποτελεί, πλέον, επίσημο σλόγκαν της στήλης.

PC

ΤΟ... ISO Image

Πιστεύω πως όλοι καταλάβατε -αργά ή γρήγορα- ότι το περιβόητο ISO Image, για το οποίο γινόταν λόγος σε ένθετο του προηγούμενου τεύχους, δεν ήταν παρά ένα παραδοσιακό πρωταπριλιάτικο αστείο. Τώρα, όσοι από εσάς τρίψατε την επιφάνεια του CD-ROM με γυαλόχαρτο, τι να πω... Οπως αναφέρεται στο τέλος της επίμαχης παραγράφου, χρειάζεστε επειγόντως "μηχανική επέμβαση στις κεφαλές". Αντε, και του χρόνου!

MADE IN INFOGRAMES

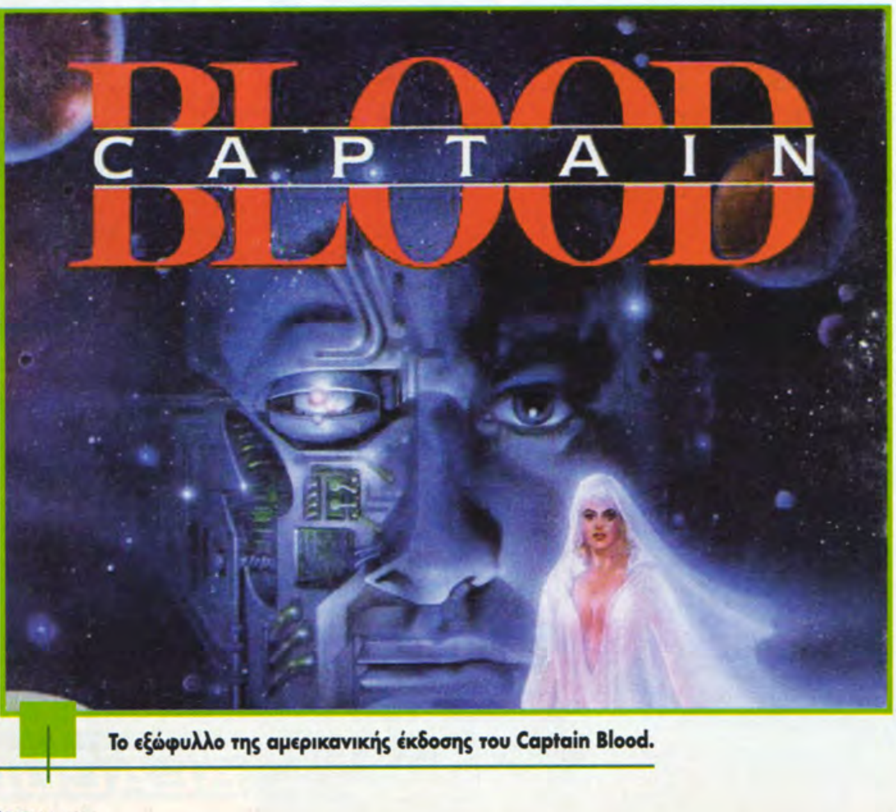
Ανακαλύψτε τους χαμένους θησαυρούς της

Με αφορμή την επάνοδο των παιχνιδιών της Infogrames στο "ρόστερ" του Home of the Underdogs, θα επιχειρήσουμε μία σύντομη παρουσίαση ορισμένων όχι και τόσο γνωστών -ή ξεχασμένων- τίτλων της θρυλικής εταιρείας. Στόχος μας είναι να προτείνουμε στον αναγνώστη αξιόλογα παιχνίδια που βρίσκονται διαθέσιμα για downloading σε πολλές περιοχές του Διαδικτύου.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Οταν το 1983 οι Bruno Bonnell, Christophe Sapet και Thomas Schmider ίδρυαν την Infogrames Entertainment, δεν μπορούσαν να φανταστούν ότι είκοσι χρόνια αργότερα η εταιρεία θα εξελισσόταν σε μία από τις μεγαλύτερες δυνάμεις στο χώρο της ψηφιακής ψυχαγωγίας. Ουσιαστικά, η Infogrames είναι η μόνη ευρωπαϊκή εταιρεία ηλεκτρονικών παιχνιδιών που μπορεί να "κοιτάει στα μάτια" τα αμερικανικά software houses, προσφέροντας συνεχώς αξιόλογους και άκρως επιτυχημένους τίτλους. Ταυτόχρονα, επιδίδεται σε έξυπνες επιχειρηματικές κινήσεις που επιτρέπουν την επέκταση των δραστηριοτήτων της σε καινούριες αγορές. Ετσι, το 1999 αγόρασε το 70% των μετοχών της GT Interactive, ενώ σύμφωνα με δηλώσεις κορυφαίων στελεχών της η Infogrames πρόκειται σύντομα να συνάψει εμπορική συμφωνία με γνωστό ιαπωνικό software house.

Κατά τη διάρκεια της πολυετούς παρουσίας της στο χώρο των computer games, η γαλλική εταιρεία έχει να επιδείξει αμέτρητες διακρίσεις. Παιχνίδια όπως το Test Drive, το Independence War και η περίφημη τριλογία Alone in the Dark άφησαν ανεξίτηλα τα σημάδια τους στην ιστορία των παιχνιδιών για Η/Υ. Στη μικρή παρουσίαση που θα ακολουθήσει, θα εστιάσουμε την προσοχή μας σε τρεις τίτλους, καθένας από τους οποίους παρουσιάζει ξεχωριστό ενδιαφέρον.



Το εξώφυλλο της αμερικανικής έκδοσης του Captain Blood.

CAPTAIN BLOOD (1988)

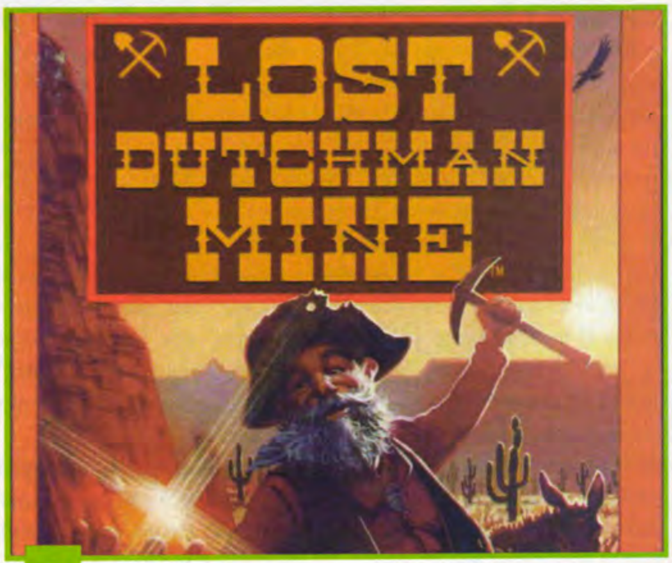
Ιστορικής σημασίας παιχνίδι, που άφησε εποχή λόγω της εξαιρετικής δράσης του, η οποία συνδύαζε στοιχεία action, adventure και space simulation. Ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του Captain Blood, ενός προγραμματιστή που εγκλωβίζεται μέσα σε ένα από τα παιχνίδια του. Σύντομα ο Blood ανακαλύπτει ότι εκτός από παγιδευμένος σε έναν άγνωστο κόσμο είναι και... κλωνοποιημένος! Καθένας από τους πέντε κλώνους του, μάλιστα, έχει κλέψει ζωτική ενέργεια από τον πρωταγωνιστή και έχει καταφύγει σε κάποιον μακρινό πλανήτη του γαλαξία. Η έλλειψη ζωτικής ενέργειας μετατρέπει τον Blood αργά αλλά σταθερά σε... ρομπότ. Επιβιβάζεται, λοιπόν, σ' ένα υπερσύγχρονο διαστημόπλοιο με σκοπό να εντοπίσει και να καταστρέψει τους σατανικούς κλώνους. Η μαγεία του παιχνιδιού εντοπίζεται στην εξερεύνηση του πλανητικού συστήματος και στην επαφή με τους εξωγήινους πολιτισμούς. Χρησιμοποιώντας vector graphics, οι Philippe Ulrich και Didier Bouchon κατάφεραν να παρουσιάσουν ένα πειστικό διαστημικό περιβάλλον που προκαλεί τον παίκτη να διεισδύσει όλο και πιο βαθιά στα απόκρυφα μυστικά του.

ETERNAM (1992)

Ο στρατηγός Don Jonz, ύστερα από μακρόχρονες περιπέτειες στα πεδία των διαγαλαξιακών μαχών, αποφασίζει πως χρειάζεται διακοπές. Ανοίγοντας το γραμματοκιβώτιο του σπιτιού του, ανακαλύπτει ότι έχει κερδίσει δωρεάν διαμονή στον πλανήτη ETERNAM, ένα από τα υπερπολυτελή θέρετρα του διαστήματος. Φθάνοντας εκεί, όμως, διαπιστώνει ότι έχει πέσει θύμα μιας διαβολικής παγίδας που του έχει ετοιμάσει ο ορκισμένος εχθρός του, Mikhal Nuke. Αν και σχεδόν άγνωστο στο ελληνικό κοινό, το ETERNAM είναι ένα αξιόλογο adventure επιστημονικής φαντασίας, τοποθετημένο σ' ένα εντυπωσιακό εξωγήινο περιβάλλον. Η δράση στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού



Τρόμος με φόντο το πέρασμα του κομήτη Halley από τη Γη.



Το Lost Dutchman Mine ήταν ένα ιδιότυπο action/adventure.

είναι τρίτου προσώπου, αλλά κατά τη μετακίνηση του ήρωα από τη μια τοποθεσία στην άλλη ο παίκτης παρακολουθεί τα τεκταινόμενα μέσα από τα μάτια του πρωταγωνιστή. Ιδιαίτερα προσεγμένα είναι τα καρτουνίστικα cut- scenes που ξετυλίγουν με τον καλύτερο τρόπο την ιστορία και συμβάλλουν στη δημιουργία επιβλητικής ατμόσφαιρας.

SHADOW OF THE COMET (1993)

Βασισμένο στα διηγήματα του μετρ της λογοτεχνίας τρόμου H.P. Lovecraft, το Shadow of the Comet θεωρείται σήμερα ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών. Η ιστορία ξεκινά ένα βράδυ του 1834 στο μικρό χωριό Illsmouth της Νέας Αγγλίας, όπου ο διακεκριμένος επιστήμονας Lord Boleskine ετοιμάζεται να μελετήσει το πέρασμα του κομήτη του Halley. Ωστόσο, το επόμενο πρωί ο Boleskine έχει χάσει τα λογικά του και πολλοί πιστεύουν ότι η εξέλιξη αυτή οφείλεται σε κάποιο γεγονός που συνέβη το προηγούμενο βράδυ και σχετίζεται άμεσα με την έλευση του κομήτη. Εβδομήντα έξι χρόνια αργότερα, το 1910, ο κομήτης του Halley πρόκειται να κάνει για μία ακόμα φορά τη μεγαλειώδη εμφάνισή του και ο αστρονόμος John Parker καταφθάνει στο Illsmouth με σκοπό να διερευνήσει τα αίτια που οδήγησαν τον Boleskine στην παραφροσύνη. Το παιχνίδι καταφέρνει να αποδώσει με μοναδικό τρόπο την τρομακτική ατμόσφαιρα των διηγημάτων του Lovecraft, κάνοντας έξυπνη χρήση της κάμερας στις "κινηματογραφικές σκηνές". Μία ιδιαίτερα επιτυχημένη τεχνική που χρησιμοποιείται είναι η εστίαση στα πρόσωπα των πρωταγωνιστών: Σε πολλές περιπτώσεις, ο θεατής δεν βλέπει τη δράση, αλλά καλείται να μαντέψει τα τεκταινόμενα από τις εκφράσεις των ηρώων, γεγονός που ανεβάζει την αγωνία κατακόρυφα. Μοναδική, ίσως, ατέλεια του παιχνιδιού είναι ο χειρισμός του. Παρ' όλο που δεν είναι πολύπλοκος, ξεφεύγει από τη λογική του κλασικού "point & click" και σε πολλές περιπτώσεις εκνευρίζει τον παίκτη.

ABANDONWARE & ΑΠΟΡΙΕΣ

Η Μαρία Κυπραίου αντιμετωπίζει προβλήματα με την εγκατάσταση των παιχνιδιών Flight of the Amazon Queen και Rex Nebular. Συγκεκριμένα, ενώ έχει όλα τα αρχεία των παιχνιδιών στο σκληρό δίσκο, το πρόγραμμα εγκατάστασης -και στις δύο περιπτώσεις- απαιτεί η διαδικασία να γίνει από το floppy drive. Οδηγός μας στην επίλυση του προβλήματος θα είναι το ρητό "Αν δεν μπορείς να τους αντιμετωπίσεις, πήγαινε μαζί τους"! Πρέπει να μεταφέρουμε τα αρχεία των παιχνιδιών σε δισκέτες. Για το Rex Nebular, λοιπόν, πρέπει στην πρώτη δισκέτα να περιέχονται τα αρχεία install.exe, mpscopy.exe, mpslabs.001 και mpslabs.idx. Η δεύτερη δισκέτα πρέπει να περιλαμβάνει το αρχείο mpslabs.002, η τρίτη το mpslabs.003 κ.ο.κ. Θα χρειαστείς, βέβαια, δέκα δισκέτες και αρκετή υπομονή, όμως το αποτέλεσμα θα σε αποζημιώσει. Ουσιαστικά, το αρχείο mpscopy.exe είναι ένα πρόγραμμα αποσυμπίεσης αρχείων, αλλά -δυστυχώς- δεν μπορεί να δεχτεί ως source drive το σκληρό δίσκο. Παρομοίως πρέπει να εργαστείς και με το Flight of the Amazon Queen, εδώ όμως δεν μπορώ να σου δώσω συγκεκριμένο παράδειγμα, γιατί έχω τη CD-ROM έκδοση του παιχνιδιού. Υποθέτω, πάντως, ότι δεν θα αντιμετωπίσεις ιδιαίτερες δυσκολίες.



Το 1995 κυκλοφόρησε συλλογή που περιλάμβανε τα τρία επεισόδια της σειράς Eye of the Beholder.

Ο Χρήστος Τσιλόπουλος αντιμετωπίζει πρόβλημα με το Loom της LucasArts. Μόλις πάει να τρέξει το εκτελέσιμο αρχείο, το πρόγραμμα ζητάει το CD του παιχνιδιού. Μια και έχω το Loom σε δισκέτες, δεν ξέρω τι ακριβώς φταίει. Ωστόσο, υποθέτω ότι ανάμεσα στα αρχεία που περιλαμβάνει το zip που κατέβασες θα υπάρχει κάποιο crack που αφαιρεί το CD-Check ή κάποιο αρχείο κειμένου με οδηγίες. Σε διαφορετική περίπτωση, είσαι υποχρεωμένος να καταφύγεις σε "δοκιμασμένες μεθόδους" (προγράμματα όπως το Fake CD), ωστόσο δεν μπορώ να δώσω περαιτέρω οδηγίες, διότι έχουμε πλέον ξεφύγει από τους σκοπούς της στήλης και οδηγούμαστε σε μονοπάτια όπου κυριαρχούν σημαίες με νεκροκεφαλές και το ρούμι ρέει άφθονο...

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ

Εχω την αίσθηση ότι το "κουλό χέρι του νόμου" (βλ. IDSA) έχει χάσει τον αρχικό ενθουσιασμό του. Ετσι, όλο και περισσότερα sites κάνουν την εμφάνισή τους, ενώ και τα παλαιότερα αρχίζουν σιγά -σιγά να "ανεβάζουν" παιχνίδια που μέχρι πρόσφατα θεωρούνταν "απαγορευμένα". Η εξέλιξη αυτή είναι, βέβαια, ιδιαίτερα ευχάριστη για τους φίλους των abandonware. Οπως και να το κάνουμε, η εικόνα που παρουσίαζε το Home of the Underdogs τους τελευταίους μήνες ήταν αποκαρδιωτική. Επί τη ευκαιρία, θα ήθελα να εκφράσω ένα παράπονο προς την κοινότητα των abandonware: Δεν βρίσκω πουθενά το Torin's Passage της Sierra. Αν κάποιος αναγνώστης διαθέτει το παιχνίδι, θα τον παρακαλούσα να επικοινωνήσει μαζί μου...

http://www.djgallagher.com/Abandonware/aware.htm

Πρόκειται για μία εξαιρετική διεύθυνση που έστειλε ο Δημήτρης Δούκογλου πριν από... δύο μήνες περίπου. Δυστυχώς, οι σκοτεινές δυνάμεις που αιωρούνται πάνω από τον υπολογιστή μου τοποθέτησαν το μήνυμα του φίλου στο περιθώριο. Ο ιδιαίτερα προσεγμένος σχεδιασμός του site (πολύ όμορφο το Logo), σε συνδυασμό με την πολύ καλή οργάνωση του υλικού, προσφέρουν ένα ποιοτικό αποτέλεσμα. Ξεχωρίζει η προσπάθεια ορισμού της λέξης "abandonware" στην πρώτη σελίδα, που θυμίζει καταχώριση λεξικού, ενώ αρκετά κατατοπιστικές -αν και σύντομες- είναι οι περιγραφές των παιχνιδιών. Φυσικά, υπάρχει πληθώρα τίτλων για downloading, όμως την προσοχή μου τράβηξε από την πρώτη στιγμή το Lost Dutchman Mine, ένα adventure με action στοιχεία που εκτυλίσσεται στην Αγρια Δύση.

http://www.bunnywarez.cjb.net

Με σήμα το... λαγό, το Bunny games είναι ένα τυπικό site για abandonware που προσφέρει μία αξιόλογη συλλογή. Ο επισκέπτης μπορεί να βρει, μεταξύ άλλων, τα κλασικά Pirates, King's Quest 1-3, Conquests of Camelot, Warcraft 1 & 2 και Lemmings. Για να κατεβάσετε τα παιχνίδια δεν πρέπει να κάνετε αριστερό κλικ πάνω στα links, καθώς η ενέργεια αυτή θα σας οδηγήσει σε μήνυμα λάθους. Πρέπει, λοιπόν, να ακολουθήσετε τη μέθοδο "δεξί κλικ και Save Target As...", όπως αναφέρει ο δημιουργός του site στην εισαγωγική σελίδα.

http://www.go.to/dosgames

Αν και η σχεδίαση του site δεν είναι ούτε καλαίσθητη ούτε ιδιαίτερα πρωτότυπη, ο μεγάλος αριθμός τίτλων υπόσχεται να αποζημιώσει ακόμα και τον πιο απαιτητικό επισκέπτη. Αξίζει να κατεβάσετε τις δημοφιλείς σειρές Eye of the Beholder και Bard's Tale, που είναι γενικά δύσκολο να βρεθούν, και να ρίξετε μία ματιά στα τρία πρώτα Dragon's Lair, ώστε να προετοιμαστείτε κατάλληλα για την τέταρτη συνέχεια του παιχνιδιού που πρόκειται να κυκλοφορήσει σύντομα. Το υλικό που υπάρχει διαθέσιμο για downloading είναι πραγματικά αξιόλογο, η απουσία οργάνωσης, όμως, καθιστά το έργο του χρήστη δύσκολο. Τη διεύθυνση έστειλε ο φίλος Nickgamer, τον οποίο και ευχαριστούμε.

http://www.olesgamez.com

Παρ' όλο που ο συνολικός αριθμός των παιχνιδιών που περιέχονται στο Oles Gamez φαίνεται ικανοποιητικός (280), ο επισκέπτης σύντομα θα αντιληφθεί ότι η ποσότητα δεν συμβαδίζει με την ποιότητα. Ετσι, οι περισσότεροι τίτλοι έχουν μέγεθος λίγα kilobytes και ανήκουν στις κατηγορίες freeware και shareware. Υπάρχουν, βέβαια, και αξιόλογα παιχνίδια (Alice in Wonderland, Rick Dangerous, Monkey Island), είναι σίγουρο όμως ότι ο χρήστης θα αναζητήσει την τύχη του αλλού ύστερα από μερικά λεπτά. Σαν να μην έφθανε αυτό, οι σελίδες είναι "υπερφορτωμένες" και ανοίγουν αρκετά αργά. Από τις λίγες ευχάριστες νότες του site είναι το παιχνίδι Kings of the Beach, ένας από τους πιο πετυχημένους αθλητικούς τίτλους όλων των εποχών, που μεταφέρει τον παίκτη στο μαγικό κόσμο του Beach Volley. Αν και τα γραφικά είναι πρωτόγονα (CGA), οι κινήσεις των παικτών είναι αρκετά προσεγμένες, ενώ η δυνατότητα αμφισβήτησης των αποφάσεων του διαιτητή είναι ένα χιουμοριστικό στοιχείο που δεν βλέπουμε συχνά στα αθλητικά παιχνίδια.



Το Prisoner of Ice (1995) ήταν η συνέχεια του Shadow of the Comet, που όμως δεν γνώρισε την ίδια επιτυχία με τον πρόγονό του.

http://www.acidgames.boom.ru

Το ρωσικό site Acid Games προσφέρει μία τυπικά καλή συλλογή, που αποτελείται από κλασικά -αλλά όχι δυσεύρετα- παιχνίδια, όπως το Settlers 2, το Another World και το Cruise for a Corpse. Η ταξινόμηση δεν είναι ό,τι καλύτερο, ενώ αρνητική εντύπωση αφήνουν οι συνδυασμοί των χρωμάτων που δυσκολεύουν το χρήστη, γιατί τα σκουροπράσινα γράμματα που έχουν επιλεγεί είναι δυσδιάκριτα πάνω στο μαύρο φόντο. Συνολικά, το Acid Games είναι ένα site που θα σας βοηθήσει να συμπληρώσετε τη συλλογή σας, χωρίς όμως να αποτελεί κάτι ξεχωριστό.



Το ETERNAM είναι ένα σχετικά άγνωστο αλλά αρκετά αξιόλογο adventure.

MAGIC: THE GATHERING

Το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα

Ο Απρίλιος ήταν ο μήνας που όλη η Ελλάδα έπαιζε Magic: The Gathering! Στις 7 & 8 Απριλίου ολοκληρώθηκαν στην Αθήνα, τη Θεσσαλονίκη, τη Λάρισα, την Καβάλα, το Ηράκλειο και τα Χανιά οι προκριματικοί αγώνες του Πανελληνίου Πρωταθλήματος στο παιχνίδι αυτό με τις συλλεκτικές κάρτες. Οπως ανακοίνωσε η Κάισσα, η εταιρεία που στηρίζει το Magic στην Ελλάδα, ο αριθμός των συμμετοχών ήταν αυξημένος σε σχέση με το 2000 και το επίπεδο ανταγωνισμού υψηλότερο.



του Μίλτου Κύρκου

Στα προκριματικά της Αθήνας συμμετείχαν 118 άτομα που πάλεψαν γερά σε οκτώ γύρους για να καταλάβουν μία από τις 28 θέσεις που έδιναν το εισιτήριο για τα τελικά. Τελικά, προκρίθηκαν πολλοί από τους γνωστούς ισχυρούς παίκτες του Magic αλλά και αρκετοί νεότεροι, γεγονός που αποδεικνύει το πόσο ρευστοί είναι οι αγώνες και πόσο μια σωστά κατασκευασμένη τράπουλα Magic, αν συνδυαστεί με τύχη και σωστό παίξιμο, μπορεί να οδηγήσει τον εμπνευστή της στην επιτυχία.

Τα τελικά του Πανελληνίου Πρωταθλήματος διοργανώνει η Κάισσα στο ξενοδοχείο "President", στις 12 & 13 Μαΐου. Θα διαρκέσουν δύο ημέρες, την πρώτη από τις οποίες οι αγώνες διεξάγονται σε Rochester draft και τη δεύτερη ολοκληρώνονται με ένα Standard Constructed. Θα πάρουν μέρος 64 άτομα από όλη την Ελλάδα και τα πρώτα βραβεία είναι δύο εισιτήρια για το Τορόντο (όπου θα διεξαχθούν και τα τελικά του Παγκοσμίου Πρωταθλήματος Magic) και άλλα εισιτήρια για το Μιλάνο όπου διεξάγονται οι Πανευρωπαϊκοί.



Το Magic: The Gathering αποτελεί, τελικά, ένα φαινόμενο στο χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που, οκτώ χρόνια πριν, ανέτρεψε τα μέχρι τότε δεδομένα των παιχνιδιών και έδωσε στη σχετική βιομηχανία μια νέα ώθηση και στόχους. Με δεκάδες χιλιάδες ενεργούς παίκτες σε όλο τον κόσμο, με μερικά δισεκατομμύρια κάρτες να κυκλοφορούν, με εκατοντάδες τουρνουά, πρωταθλήματα και διοργανώσεις, το Magic προσφέρει στους παίκτες του ένα περιβάλλον που διαρκώς ανανεώνεται, υπέροχες κάρτες και έναν μηχανισμό παιχνιδιού που πολλοί μιμήθηκαν, αλλά κανείς δεν κατάφερε να ξεπεράσει.

ΑΝΟΙΞΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Οπως κάθε χρόνο έτσι και φέτος η Κάισσα διοργανώνει το ανοιξιάτικο Games Fair στο ξενοδοχείο "President", στις 12 & 13 Μαΐου 2001, συνδυάζοντας τη γιορτή των παιχνιδιών με τα τελικά του Πανελληνίου Πρωταθλήματος Magic. Τι θα γίνει όμως στο "President" εκείνες τις ημέρες;

Καταρχήν, φυσικά, Magic! Τα τελικά του πρωταθλήματος, ένα διήμερο τουρνουά γεμάτο ένταση και σκληρούς αγώνες, με τον τελικό γύρο να διεξάγεται το βράδυ της Κυριακής. Εκτός όμως από το Πανελλήνιο θα διεξαχθούν

POKEMON LEAGUE

Μετά τις διακοπές ξεκίνησε πάλι σε όλα τα συνεργαζόμενα καταστήματα η νέα περίοδος του Pokemon League, του πρωταθλήματος Pokemon σε όλη την Ελλάδα. Στα καταστήματα Jumbo Χολαργού, Βάρης και Θεσσαλονίκης, Μουστάκα Περιστερίου και Εθνικής, στα Toys Academy Κυψέλης και Καλλιθέας, σε όλα τα καταστήματα Κάισσα, στη Βιβλιοκίνηση Θεσσαλονίκης, στο Σαχ-Ματ Καβάλας, στο Μοντέλο στα Χανιά, αλλά και σε άλλα σημεία της Αθήνας, όπως στα Ψυχής τα Λαμπυρίσματα, MF Systems, Scooby Do και Παπαελευθερίου στον Πειραιά, οι παίκτες του Pokemon βρίσκουν κάθε εβδομάδα τους φίλους τους και παίζουν το αγαπημένο τους παιχνίδι σε ένα περιβάλλον φιλικού συναγωνισμού. Για κάθε λεπτομέρεια σχετικά με το Pokemon League μπορείτε να απευθυνθείτε στην ανοικτή γραμμή της Κάισσα, στο τηλέφωνο 6929165.



και δύο μικρότερα τουρνουά Magic με 16 συμμετοχές και, φυσικά, πλούσια δώρα.

Εκτός από Magic η πρώτη ημέρα περιλαμβάνει και ένα mini-Dungeons & Dragons Tournament με συμμετοχή 10 ομάδων (λόγω περιορισμού χώρου), καθώς και τουρνουά Legends of the 5 Rings και ένα μικρό τουρνουά Pokemon με τη συμμετοχή των καλύτερων παικτών από όλο το Pokemon League.

Τη δεύτερη ημέρα το κύριο event είναι το μεγάλο τουρνουά Dungeons & Dragons της RPGA Greece, της οργάνωσης των παικτών των παιχνιδιών ρόλων στην Ελλάδα. Η νέα περιπέτεια που θα συγκεντρώσει το ενδιαφέρον των παικτών απευθύνεται σε 20 ομάδες και θα κρατήσει τουλάχιστον πέντε ώρες. Θα αποτελέσει την έκτη στη σειρά περιπέτεια της RPGA στην Ελλάδα και είναι σίγουρο πως θα τραβήξει την προσοχή των παικτών, γιατί για πρώτη φορά οι ομάδες που θα συμμετέχουν στην περιπέτεια θα συναντηθούν μεταξύ τους... Για να συμμετάσχει, φυσικά, κάποιος σε αυτή την περιπέτεια πρέπει να είναι (δωρεάν) μέλος της RPGA και να έχει κατασκευάσει το χαρακτήρα του προκαταβολικά. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο 8813990, κάθε Τρίτη και Πέμπτη απόγευμα.

Στο Games Fair της άνοιξης θα παρουσιαστεί για πρώτη φορά στην Ελλάδα και το νέο παιχνίδι στρατηγικής με φιγούρες, Mage Knights. Αυτό παίζεται με φιγούρες που πωλούνται έτοιμες, βαμμένες και με έναν γρήγορο και εύκολο μηχανισμό επιτρέπει στους παίκτες του να διεξάγουν μάχες φαντασίας στο τραπέζι τους. Στο εν λόγω παιχνίδι κάθε στρατός κατασκευάζεται ανάλογα με τους πόντους που έχει κάθε παίκτης, και έτσι ο αριθμός των φιγούρων που απαιτούνται εξαρτάται από τα κέφια των παικτών. Εκτός από όλα αυτά, θα παρουσιαστεί και το νέο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες, με το όνομα Warlords. Αυτό είναι ένα παιχνίδι μάχης με κάρτες που απευθύνεται στους παίκτες που αγαπούν τη φαντασία και τις ηρωικές συγκρούσεις και είναι συμβατό με το Dungeons & Dragons, μια και ακολουθεί τους κανόνες του D20, του ανοικτού συστήματος του D&D.





Λόγω όλων αυτών των τουρνουά και παρουσιάσεων υπάρχει περιορισμός στις θέσεις, άρα και στον αριθμό των ατόμων που μπορούν να λάβουν μέρος, γι' αυτό απευθυνθείτε στην πιο κοντινή Κάισσα για να κλείσετε θέση!

ΟΙ ΙΣΧΥΡΟΙ... ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΥΝ!

Με την ευκαιρία της κυκλοφορίας της έβδομης έκδοσης (7th edition) του Magic: The Gathering, ιδού μερικά από τα γνωστά, δυνατά και, βεβαίως, αγαπητά creatures του παρελθόντος, που επέστρεψαν δριμύτερα με νέο artwork:





FRIDAY NIGHT MAGIC

Από τον Μάιο και νέα καταστήματα συμμετέχουν στο πρόγραμμα του Friday Night Magic. Εκτός από τα καταστήματα Κάισσας Αμαρουσίου, Βικτωρίας, Θεσσαλονίκης, Λάρισας και Χανίων, το Σαχ-Ματ της Καβάλας και της Ψυχής τα Λαμπυρίσματα, τώρα και η Κάισσα Ηρακλείου, Γλυφάδας, Πειραιά και το Fantasy Shop στην Κηφισιά διοργανώνουν τουρνουά Magic σε σταθερή, εβδομαδιαία βάση.

Το πρόγραμμα του FNM προσφέρει στους παίκτες του Magic τη δυνατότητα να παίξουν σε ένα ελαφρύ και λιγότερο ανταγωνιστικό περιβάλλον από τα κανονικά τουρνουά και να κερδίζουν μοναδικές συλλεκτικές κάρτες που δεν προσφέρονται πουθενά αλλού. Κάθε εβδομάδα με ένα διαφορετικό format σε κάθε κατάστημα, κάθε εβδομάδα την ίδια ημέρα για κάθε κατάστημα, κάθε εβδομάδα ευκαιρίες για συγκρούσεις και για τη διεκδίκηση των τριών foiled καρτών που προσφέρονται ως βραβεία όχι μόνο στο νικητή, αλλά και σε όποιον δείξει το καλύτερο αγωνιστικό πνεύμα.

Για κάθε πληροφορία σχετικά με τα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας, δείτε στο Internet τη διεύθυνση www.kaissagames.com ή απευθυνθείτε στην ανοικτή γραμμή της Κάισσα στο 6929165.

DEMONWORLD ARMIES: ELVES

Τα Ξωτικά του δάσους

Δημιουργός του παιχνιδιού στρατηγικής με μινιατούρες 15mm DemonWorld Armies είναι η γερμανική εταιρεία Hobby Products, η οποία αυτόν τον καιρό ετοιμάζει και ακόμα ένα παιχνίδι στρατηγικής με μινιατούρες, το SpaceLords. Το DemonWorld έχει πολύ προσεγμένες φιγούρες, απλούς κανόνες, μεγάλη βάση στρατηγικής και σύστημα κίνησης των μονάδων με Εξάγωνα (Hex), οπότε δεν χρειάζεται το κουραστικό μέτρο. Το περιβάλλον είναι Fantasy, σε στυλ WarHammer Fantasy, και ήδη έχουν κυκλοφορήσει τα βασικά βιβλία κανόνων και βιβλία άλλων στρατών (συγκεκριμένα των Orcs, Empire, Isthak, Dwarves, Thain, Goblins και Dark Elves). Το βιβλίο των Elves είναι το πιο πρόσφατο στη σειρά DemonWorld Armies και θα έχει την τιμητική του σε αυτό το τεύχος.

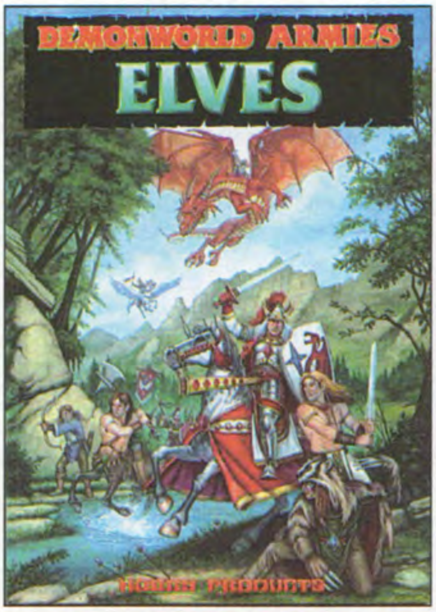
του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

Τα Elves για τους ανθρώπους του Thain είναι οι λιτοί κάτοικοι του δάσους, οι οποίοι θα πολεμήσουν με τρομερό μίσος όποιους αράξουν με τα καράβια τους στη γεμάτη δέντρα παραλία της Iconessa. Για τους ξυλοκόπους και εμπόρους των νότιων περιοχών τα Elves είναι ένα ακόμα οικονομικό εμπόδιο, ενώ τέλος για τους Imperial είναι οι διάβολοι του δάσους. Κάποτε τα Elves ήταν η μεγαλύτερη δύναμη στον κόσμο, αλλά με την πάροδο των αιώνων η ισχύς αυτή ελαττώθηκε χωρίς να εξαφανιστεί! Δεν είναι λίγοι αυτοί που ακόμα πιστεύουν ότι μέρος της Δύναμης η οποία κάποτε εξουσίαζε τον κόσμο βρίσκεται κρυμμένη στο Δάσος της Iconessa.

Ολες οι πληροφορίες που θέλετε για τα Elves βρίσκονται σε αυτό το βιβλίο. Από τα στοιχεία του background, γίνονται αναφορές στον τρόπο ενδυμασίας τους και τα φυσικά χαρακτηριστικά τους, τον πολιτισμό και την κουλτούρα τους, στη θρησκεία τους και τα έθιμά τους. Εκτενής αναφορά γίνεται και στην ένδοξη ιστορία τους, που ταξιδεύει πίσω στα βάθη των αιώνων, εκεί όπου δεν υπάρχουν γραπτές καταγραφές.

Γίνεται αναλυτικότατος απολογισμός των μονάδων του στρατού των Elves, των όπλων τους, των ηρώων τους και των συμμάχων τους από το δάσος (οι οποίοι ανήκουν και στο στρατό). Φυσικά, υπάρχει ειδικό κεφάλαιο για την Αρχαία Μαγεία των Elves και τα Spells τους (ποιος είδε το Spell: Power Of Reason και δεν το φοβήθηκε;). Επιπρόσθετα, στο βιβλίο θα βρείτε 54 συνοδευτικές κάρτες για τις μονάδες, τους ήρωες, καθώς και ειδικά Artifacts μόνο για τα Elves. Ενώ παράλληλα υπάρχει και ένας εύκολος και εύχρηστος πίνακας αναφοράς στα Spells (με βασικές πληροφορίες μόνο) για να τα έχετε εύκαιρα πάντα στο πεδίο της μάχης.

Το DemonWorld Armies προϋποθέτει να έχετε στη διάθεσή σας το βασικό βιβλίο κανόνων του DemonWorld, προκειμένου να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε και να κατανοήσετε το υλικό που παρουσιάζεται σε αυτό το βιβλίο. Ο στρατός των Elves θα σας συναρπάσει και θα σας συνεπάρει... και όλα αυτά μόνο στο φανταστικό κόσμο του παιχνιδιού στρατηγικής με μινιατούρες DemonWorld.



Πρόγραμμα Fantasy Shop

ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ ΜΑΪΟΥ

Σάββατο 5/5: WarHammer 40K Tournament.
Κυριακή 6/5: Vampire Card Game Tournament και Warhammer 40K Tournament.
Σάββατο 12/5 και Κυριακή 13/5: WarHammer Fantasy Tournament (και τις δύο μέρες).
Σάββατο 19/5: Vampire RPG INTRO GAME.
Κυριακή 20/5: Magic: The Gathering Tournament - Type 1.
Σάββατο 26/5: Vampire RPG INTRO GAME.
Κυριακή 27/5: Young Jedi Tournament και D&D Tournament.
Κεντρικό κατάστημα Fantasy Shop: 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλατεία Βικτωρίας, τηλ.: 8231072.
Κάθε Παρασκευή στο Fantasy Shop Κηφισιάς, Δροσίνης και Δ. Κυριακού 16, τηλ.: 8016041: FRIDAY NIGHT MAGIC στις 16:00.

THE STANDING STONE



Τι τρόμος παραμονεύει στο χωριό του Ossington; Ποιος είναι ο καβαλάρης-φάντασμα που στοιχειώνει το δρόμο σταματώντας οποιονδήποτε προσπαθεί να φύγει; Γιατί τα wild elves σκοτώνουν χωρικούς από μακριά με τα θανάσιμα βέλη τους; Τι βρίσκεται θαμμένο στο παλιό Μεγάλο Υψωμα και γιατί αρχίζει να ξαναξυπνάει; Τι μυστικά κρύβουν οι αρχαίες πέτρες που περιβάλλουν το χωριό; Είναι ικανοί οι ήρωες να λύσουν το μυστήριο προτού μία φοβερή συνωμοσία ολοκληρωθεί; Το The Standing Stone είναι μία περιπέτεια για το παιχνίδι Dungeon and Dragons, που μπορεί να παιχθεί μόνη της ή να ενσωματωθεί σε κάποιο campaign. Σχεδιασμένη για ήρωες 7ου επιπέδου, παρουσιάζει ένα μυστήριο που πρέπει να εξιχνιάσουν οι ήρωες αν θέλουν να σώσουν ένα απομονωμένο χωριό από τους κίνδυνους που θέλουν να το καταστρέψουν. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast | **4.000 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

MAGIC: THE GATHERING NOVEL: JOHAN



Η πόλη του Bryce παρακολουθείται από εχθρικά μάτια. Μία μυστηριώδης προφητεία, ένας απελπισμένος μάγος και ένας ασυνήθιστος άνθρωπος-τίγρης με κάποιον τρόπο εμπλέκονται στο μέλλον της πόλης. Ενας άντρας πρέπει να αγωνιστεί μόνος του ενάντια στο χρόνο ή να διακινδυνεύσει την ελευθερία του λαού του. Αυτή είναι η πρώτη νουβέλα της σειράς Magic: Legends Cycle, η οποία διηγείται τις ιστορίες των πιο γνωστών χαρακτήρων (εκτός του Urza που έχει τη δική του σειρά!) που εμφανίζονται στο περίφημο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Magic: The Gathering. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast | **2.800 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

D20 ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ



Οχτώ μικρές D20 περιπέτειες που μπορούν να παιχθούν μεμονωμένα ή να ενσωματωθούν σε κάποιο campaign. Οι περιπέτειες είναι στα αγγλικά.

The Hidden Vault (4-6 χαρακτήρες για επίπεδα 5-7)
Darkwood's Secret (4-6 χαρακτήρες για επίπεδα 5-7)
Raid on Tonwell (4-6 χαρακτήρες για επίπεδα 5-7)
The Fifth Sepulcher (4-6 χαρακτήρες για επίπεδα 12-15)
Olenar's Heartstone (4-6 χαρακτήρες για επίπεδα 4-6)
Raven Mine (4-6 χαρακτήρες για επίπεδα 5-7)
The Broken Plain (4-6 χαρακτήρες για επίπεδα 3-5)
The Dragon's Wish (4-6 χαρακτήρες για επίπεδα 9-12)

Ενα προϊόν της Fantasy Flight | **1.800 δρχ. καθεμία** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

MAGE KNIGHT



Στο Mage Knight παίρνεις το ρόλο ενός παντοδύναμου πολέμαρχου, ενός βασιλιά, βαρόνου ή ισχυρού μάγου που στέλνει τα στρατεύματά του για να πολεμήσουν αντίπαλους στρατούς. Φυλές φανταστικών πλασμάτων επανδρώνουν το στρατό σου, ενώ οπλίζονται με πανάρχαια μαγεία και παντοδύναμες τεχνολογίες. Το Mage Knight είναι ένα γρήγορο παιχνίδι με συλλεκτικές μινιατούρες, στις οποίες η βάση έχει ένα μοναδικό επιλογέα με όλες τις πληροφορίες που θα χρειαστείς για να χρησιμοποιήσεις τη μινιατούρα. Κάθε booster περιέχει 5 τυχαίες μινιατούρες που είναι βαμμένες και δεν χρειάζονται συναρμολόγηση. Οδηγίες του παιχνιδιού στα ελληνικά.

Ενα προϊόν της Wizkids | **3.200 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

MTG COLLECTIBLE CARD GAME: 7th EDITION



Η νέα σειρά 7th Edition έχει 350 από τις καλύτερες κάρτες στο Magic: The Gathering. Παλιές κάρτες, όπως το Serra Angel, Shivan Dragon και το Mahamoti Djinn, επιστρέφουν με νέο artwork. Η 7th Edition πωλείται σε 5 διαφορετικές προκατασκευασμένες τράπουλες, μία για κάθε χρώμα με 40 κάρτες, και σε φακελάκια των 15 καρτών. Επίσης, κυκλοφορεί μία συσκευασία με 2 τράπουλες 30 καρτών, οδηγίες στα ελληνικά για αυτούς που θέλουν να μάθουν το παιχνίδι.

Προκατ/μένες τράπουλες:	3.500 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα
Booster:	1.300 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast

POKEMON COLLECTIBLE CARD GAME: NEO GENESIS



Πιάσε και τα 60 νέα Pokemon που βρίσκονται στη σειρά Neo Genesis. Βρες τον Pichu, τον Lugia και όλα τα άλλα Pokemon που εμφανίζονται σε αυτή την συλλογή για πρώτη φορά. Η Neo Genesis έχει ακόμα μία νέα κατηγορία Pokemon, τα μωρά Pokemon, δύο καινούριους τύπους ενέργειας, τη μεταλλική και τη σκοτεινή, και νέες κάρτες εκπαιδευτή. Οι κάρτες πωλούνται σε προκατασκευασμένες τράπουλες με 60 κάρτες και σε φακελάκια με 11 κάρτες.

Προκατ/μένες τράπουλες:	4.200 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα
Booster:	1.500 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast

KNIGHTS OF THE DINNER TABLE MAGAZINE



Το κόμιξ περιγράφει τις περιπέτειες μίας ομάδας που παίζει παιχνίδια ρόλων. Απίστευτες ιστορίες με πολύ γέλιο συμβαίνουν σε κάθε τεύχος. Πολλές από τις ιστορίες είναι εμπνευσμένες από πραγματικές ομάδες που οι αναγνώστες έχουν στείλει στο περιοδικό. Γνωρίστε τον Brian, τη Sara, τον Bob, τον Dave και τον B.A. και διαβάστε τα κατορθώματα των Knights of the Dinner Table. Το περιοδικό είναι στα αγγλικά.

1.400 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Kenzer and Co.

DRAGONLANCE NOVEL: DRAGONS OF A LOST STAR

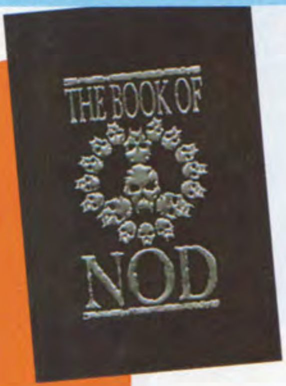


Μία μυστηριώδης δύναμη έχει σκλαβώσει τον Krynn. Μία νέα γυναίκα, προστατευμένη από ένα σύνταγμα ιπποτών με μαύρες πανοπλίες, επικαλείται τη δύναμη ενός άγνωστου θεού για να είναι νικηφόρος ο στρατός της καθώς σαρώνει τη χώρα. Οι ψυχές των νεκρών κλέβουν τη μαγεία των ζωντανών. Ενας δράκος απειλεί τη Γη των elves. Μέσα σε αυτό το χάος, μία ομάδα γενναίων και ανιδιοτελών ηρώων πολεμούν την αθάνατη δύναμη που τους εμποδίζει σε κάθε κίνησή τους. Το σκοτάδι απειλεί να καταπιεί όλη την ελπίδα, όλη την πίστη, όλο το φως. Αυτή είναι η δεύτερη νουβέλα της σειράς The War of Souls. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

11.200 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast

THE BOOK OF NOD



Ιδού ένα από τα βασικότερα βιβλία του Vampire. Η μεγαλύτερη ιστορία όλων βρίσκεται στις σελίδες αυτού του βιβλίου και είναι η ιστορία του Caine και των πρώτων απογόνων του. Caine: Ο πατέρας όλων των Βρικολάκων, αυτός που σκότωσε τον Αδερφό του Abel και τιμωρήθηκε με την Αθανασία και την κατάρα να πίνει το αίμα των συνανθρώπων του. Πρόκειται για ένα από τα πιο θρυλικά βιβλία του Vampire: The Masquarade, καθώς αφηγείται όλα τα γεγονότα από τη δολοφονία του Abel και τη μυστηριώδη Lilith που έδωσε καταφύγιο στον Cain, μέχρι τη δημιουργία των πρώτων απογόνων (της δεύτερης γενιάς δηλαδή) και τον ερχομό της Gehenna. Το βιβλίο αυτό θα προσφέρει άφθονο υλικό για τους αδηφάγους StoryTellers (Αφηγητές), καθώς παρέχει φοβερές πληροφορίες για τη μυστηριώδη περίοδο των Antediluvian. *Sourcebook για το Vampire: The Masquarade αλλά και το Dark Ages.*

4.400 δρχ.	Διατίθεται από το Fantasy Shop	Εταιρεία: White Wolf

DEAD MAGIC



Ο πόθος των Μάγων για μεγαλύτερη δύναμη είναι γνωστός, θα μπορούσε να πει κάποιος ότι είναι και η ίδια η ζωή τους. Γι' αυτό οι Μάγοι αναζητούν την ξεχασμένη μαγεία αρχαίων πολιτισμών, αφού αυτή ήταν η πιο δυνατή μορφή της μαγείας, η πιο τρομακτική και η πιο απαγορευμένη... ακόμα και τότε, στο μακρινό παρελθόν! Το βιβλίο Dead Magic κάνει μία εκτενή εξερεύνηση από τον αρχαίο πολιτισμό της Μεσοποταμίας και της Αφρικής, μέχρι τις φιλοσοφίες των αρχαίων Ελλήνων και τα μυστήρια των πολιτισμών της Κεντρικής Αμερικής. Στις σελίδες αυτού του βιβλίου θα βρείτε νέα τέρατα, ιδέες για περιπέτειες, πολλά πανίσχυρα, φρέσκα Spells και τη μαγική συνταγή για να γίνει κάποιος Lich! Τα μυστικά του παρελθόντος ανοίγονται διάπλατα για όλους εσάς τους αδηφάγους Μάγους. *Sourcebook για το Mage: The Ascension.*

8.000 δρχ.	Διατίθεται από το Fantasy Shop	Εταιρεία: White Wolf

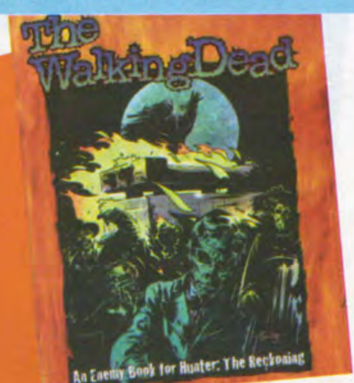
CLANBOOK: NOSFERATU



Η πιο άσχημη φυλή από τους Βρικόλακες, αυτοί που μοιάζουν πιο πολύ στο Beast (Κτήνος), είναι οι Nosferatu. Παρ' όλη την αποκρουστική ασχήμια τους, οι Nosferatu (γνωστοί και ως Sewer Rats) έχουν δημιουργήσει ένα φοβερό δίκτυο κατασκόπων και πληροφοριοδοτών, που όμοιό του δεν έχει καμία άλλη φυλή. Ολα αυτά συμβαίνουν κάτω από τη Γη του πραγματικού κόσμου, μέσα στους υπονόμους και τις βρωμιές όπου σχεδιάζουν τις πλεκτάνες τους. Στις σελίδες του βιβλίου αυτού, θα βρείτε αναλυτικές πληροφορίες για την ιστορία των Nosferatu, τη δομή των υπόγειων βασιλείων τους και, φυσικά, νέα Merits, Flaw και Backgrounds για να ενισχύσετε τους Nosferatu χαρακτήρες σας. Με αυτό το βιβλίο ολοκληρώνεται η εμφάνιση των Clans (Φυλών) στη νέα έκδοση του Vampire: The Masquerade. *Clan Book για το Vampire: The Maquerade.*

6.000 δρχ.	Διατίθεται από το Fantasy Shop	Εταιρεία: White Wolf

THE WALKING DEAD



Ορθάνοιχτοι τάφοι, άδεια φέρετρα, πνεύματα περιφέρονται, νεκροί αναζητούν την εκδίκησή τους πέρα από τον τάφο. Οι πύλες του άλλου κόσμου είναι ορθάνοιχτες και μέσα από αυτές ξεπροβάλλουν Φαντάσματα και Ζόμπι. Αυτά τα τέρατα είναι οι χειρότεροι και πιο επικίνδυνοι εχθροί των Hunters. Πρόκειται για πλάσματα που αντιτίθενται στην ίδια τη φύση και τη ζωή. Και μόνο οι Hunters είναι ικανοί να απαλλάξουν τον κόσμο μας από αυτήν την πληγή. Παρ' όλα αυτά ένα κρυφό μυστικό τούς ενώνει με τους φοβερούς εχθρούς τους... Πρόκειται για μία απλή σύμπτωση το ότι οι Hunters εμφανίζονται μαζί με την άνοδο των Walking Dead; Ξέρετε πού να βρείτε τις απαντήσεις... *Source Book για το Hunter: The Reckoning.*

6.400 δρχ.	Διατίθεται από το Fantasy Shop	Εταιρεία: White Wolf


Fantasy
Games Fair
7-8 Απριλίου
Ξενοδοχείο Αμαλία, Αμαλίας 10 - Πλ. Συντάγματος
Το Fantasy Shop γιορτάζει
τα 2 χρόνια λειτουργίας του
με μια λαμπρή γιορτή στρατηγικής
και φαντασίας που περιλαμβάνει:
• Πανελλήνιο Τουρνουά στο Young Jedi card game, Sabbat Wars Card Game Τουρνουά σε Magic the Gathering
• Τουρνουά στο Vampire η Μεταμφίεση & Τουρνουά σε D&D 3rd Edition RPG Live Action Vampire η Μεταμφίεση
• Τουρνουά στο Warhammer Fantasy (νέα έκδοση) & Warhammer 40K Miniature Wargames
• Παρουσίαση στο Demonworld Miniature Wargame, Middle Earth (Μέση Γη) Play by Mail Game, Ιστορικές Μάχες DBM,
Βραβεία και πολλά δώρα
στους νικητές !!!
Vampire
Η Μεταμφίεση
Μάγος
Η Φώτιση
Werewolf
the Apocalypse
Changelling
the Dreaming
DemonWorld
Minature Wargame
Dungeons & Dragons
RPG 3rd Edition
Warhammer Fantasy
Miniature Wargame
Πληροφορίες Συμμετοχής στο:
FantasyShop
•Δροσίνη & Δ.Κυριακού 16 Κηφισιά Τηλ. 8016041
•3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, Τηλ. 8231072
www.fantasyshop.gr

Net hobbies

Ακόμη ένας μήνας και μπαίνουμε τυπικά στο καλοκαιράκι. Το κακό είναι ότι, ενώ έρχεται το καλοκαίρι και πρέπει να κλείσουμε τα PCs, ένα σωρό νέα παιχνιδάκια βγαίνουν στην αγορά τα οποία δεν γίνεται να μην παίξουμε... Ηδη αυτό τον καιρό παλεύω το Black & White και μόλις το τελειώσω, θα παίξω τα Tribes 2, Fallout Tactics, Undying και ό,τι ενδιαφέρον βγει στο μεσοδιάστημα! Ετσι, λοιπόν, αν γίνει καμία "στραβή" και βγουν όλα μαζεμένα, προβλέπω να λιώνω μπροστά στο PC μου παίζοντας μέχρι τελικής πτώσεως, όπως έγινε πέρυσι με το Diablo II. Αχ, καταραμένη Blizzard, που μου έφαγες τα καλύτερα χρόνια!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

Στο "Net Hobbies" αυτού του μήνα θα καταπιαστούμε με δύο Hobbies. Το πρώτο είναι τα XtremeSports ή καλύτερα τα παράξενα Sports, αφού δεν έχουμε πολλά Xtreme στην Ελλάδα (εν συγκρίσει με χώρες του εξωτερικού). Την τιμητική του ανάμεσα στα Sports που θα παρουσιαστούν έχει το PaintBall (γνωστό και ως "Χρωματοσφαίριση"), ένα ανερχόμενο άθλημα στο οποίο οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε δύο ομάδες, εξοπλίζονται με όπλα που έχουν σφαίρες με μπογιά και σκοπός τους είναι να εξολοθρεύσουν την αντίπαλη ομάδα. Ολα αυτά γίνονται σε μία σχετικά μεγάλη δασική έκταση, όπου υπάρχει άφθονος χώρος για κίνηση και κάλυψη. Επίσης, πέραν του κλασικού "σκότωσε την αντίπαλη ομάδα", μπορούν να παιχτούν και Capture The Flag (CTF), One Flag CTF, Last Man Standing και άλλα παρόμοια κόλπα από διάσημα 3D action παιχνίδια.

Το δεύτερο Hobby για αυτό το τεύχος δεν είναι άλλο από το Programming! Ακούγεται λίγο παράξενο, αλλά αν το καλοσκεφτείτε, δεν είναι και λίγοι αυτοί που ασχολούνται με τον προγραμματισμό, γιατί τους αρέσει χωρίς να έχουν βγάλει καμία σχολή ή να αποτελεί αντικείμενο της δουλειάς τους. Απλώς το κάνουν για το μεράκι τους και αρκετές φορές μπορεί να αποβεί και επικερδές - ιδίως αν έχει σχέση με Web Design. Δεν θα επικεντρώσω την προσοχή μου σε συγκεκριμένη γλώσσα, αλλά θα κάνω μία ευρεία επιλογή για να καλύψω όσα γούστα ή βίτσια μπορέσω (αν ασχολείσαι με τη C++, περί βίτσιου πρόκειται).



Η σελίδα του Club PaintBall Trooper.

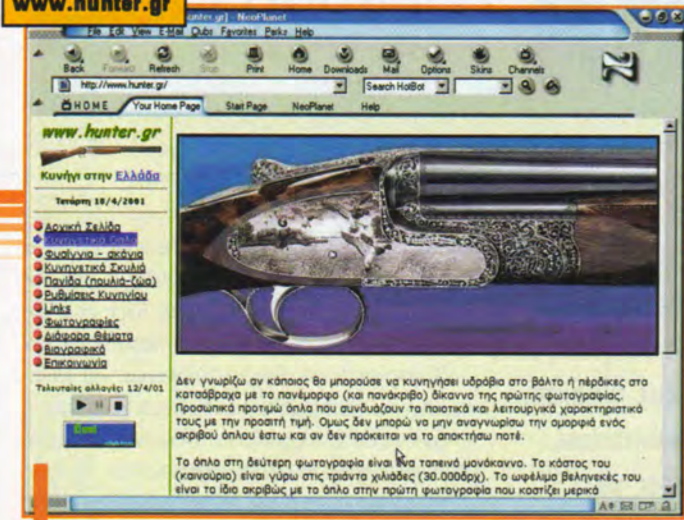
XTREME SPORTS

Ο πρώτος σταθμός μας είναι η διεύθυνση **http://www.paintball.gr**. Το site, δυστυχώς, παρ' όλο που απευθύνεται στο ελληνικό κοινό είναι γραμμένο στα αγγλικά. Δεν θα προβώ σε περαιτέρω σχολιασμούς, πέραν του ότι αυτό είναι απαράδεκτο. Αν εξαιρέσουμε τη χρήση της αγγλικής, το site περιέχει νέα, Forum, οδηγούς προς νέους παίκτες και Hints & Tips για καλύτερες τακτικές. Σίγουρα, είναι από τα καλύτερα sites στο χώρο, αλλά γιατί βρε παιδιά μόνο στα αγγλικά;

Εν συνεχεία για το PaintBall υπάρχουν πολλά sites-clubs ελληνικών ομάδων. Το "Πάρνηθα club" μπορείτε να το βρείτε στη διεύθυνση **http://pavlosmelas.webjump.com**. Το θεσσαλονικιώτικο "CLUB ΔΡΥΣ ΚΑΙ ΔΡΑΣΗ" έχει μία φοβερή σελίδα στη διεύθυνση **http://www. paintball.gr/thess/thess. htm** (πρέπει να τη δείτε). Επίσης, από τη Θεσσαλονίκη έχουμε το "Club Trooper", το οποίο διαθέτει ένα αρκετό καλό site στη διεύθυνση **http://www.trooper-paintball.gr**, που είναι γραμμένο στα ελληνικά (μπράβο παιδιά). Στις διευθύνσεις **http://users. otenet.gr/~ camoclub** και **http://www. paintball. gr/kentavros**, υπάρχουν άλλα δύο αθηναϊκά clubs, ενώ στις **http://paintball.kriti. jumpsports.com** και **http://members. nbci.com/edsports /Homepage.htm** θα βρείτε clubs από την Κρήτη και την Κύπρο αντίστοιχα.

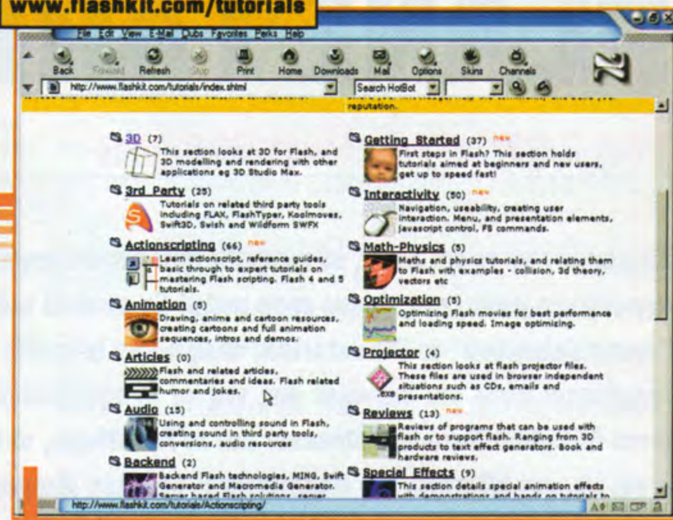
Κλείνοντας το κεφάλαιο PaintBall, πάμε στη διεύθυνση **http://users.spark.net.gr/~sa unders**, όπου υπάρχει ένα on-line περιοδικό αφιερωμένο στο PaintBall. Υπάρχουν αναλυτικά άρθρα για τακτικές, κείμενα γενικής φύσεως και γίνεται τακτικό update. Επίσης, από τα links της σελίδας μπορείτε να βρείτε ακόμα περισσότερα clubs ανά την Ελλάδα. Σε όποιο σημείο της Ελλάδας και αν είστε, όλο και κάποιο club θα είναι κοντά σας σε περίπτωση που θέλετε

www.hunter.gr



Μελετώντας τα κυνηγετικά όπλα, τα διαμετρήματά τους και τα φυσίγγια.

www.flashkit.com/tutorials



Εάν δεν γίνετε master στη flash από αυτό το site, τότε να μου Hole My Nose.

να ασχοληθείτε με το άθλημα, το οποίο είναι αρκετά εθιστικό, ιδίως αν είστε φανατικοί με τα Quake, Unreal, CounterStrike, Tribes 2 κ.λπ.

Για τους φανατικούς του κυνηγιού, αν υπάρχουν φυσικά στο αναγνωστικό κοινό του "PC Master", δίνω μερικά links για να χαζέψετε τα sites μας (δηλ. τα ελληνικά): **http://www.e-artemis.gr**, αρκετά εντυπωσιακό με πλούσιο υλικό, το **http://www.fysi.gr** απλό site που ασχολείται τόσο με τη φύση όσο και με το κυνήγι και, τέλος, το **http://www.hunter.gr**, ίσως το καλύτερο από τα sites αναφορικά με το κυνήγι. Οπως βλέπετε η ελληνική κοινότητα των κυνηγών είναι καλά οργανωμένη. Βέβαια, δεν ξέρω κατά πόσο είναι και gamers οι κυνηγοί, αλλά καλού κακού έγραψα μερικά links. Προς Θεού, μην πάει κανείς να παίξει PaintBall με κυνηγετικά όπλα, γιατί τότε θα πρέπει να αλλάξουμε το παιχνίδι σε... DeadBall!

Στο site **http://www.miliascamps.gr** μπορείτε να βρείτε οργανωμένες εκδρομές για καγιάκ, αναρρίχηση, σκι, ποδήλατο και άλλα. Το Milias Camp απευθύνεται κυρίως σε γονείς, οι οποίοι θέλουν να φέρουν τα παιδιά τους σε μία πρώτη ασφαλή επαφή με τη φύση! Αν είστε πατέρας ή μητέρα και θέλετε το παιδί σας να ξεκολλήσει λίγο από το Playstation II ή το PC, στείλτε το μία εκδρομούλα στη φύση με λίγη δράση και θα ξετρελαθεί.

PROGRAMMING

Δυστυχώς ο ελληνικός Web δεν έχει τίποτε το αξιόλογο όσον αφορά στον προγραμματισμό, δηλαδή κάποιο site που να περιέχει Tutorials, δείγματα προγραμματισμού, συμβουλές, forums κ.ά. Αναγκάσθηκα, λοιπόν, να αναζητήσω sites εξωτερικού όπου βρήκα στην κυριολεξία... άπειρα για όσες γλώσσες και αν έψαξα. Στη συνέχεια θα δούμε αναλυτικά sites για HTML, Flash Java και C++.

Στις σελίδες που θα παραθέσω, μπορείτε να βρείτε Tutorials για τους γνώστες όλων των επιπέδων HTML (από άσχετους μέχρι Grand Masters)! Χρησιμοποιώντας αυτά τα links πιστεύω ότι θα μάθετε την HTML χωρίς να χρειαστεί να διαβάσετε κανένα σχετικό βιβλίο. Εχουμε και λέμε, λοιπόν: **http://www. neiljohan.com/html/advancedhtml.htm** (για Advanced HTML), **http://www.emerson.emory. edu/services/html/html. html** (πολύ καλό για αρχάριους), **http://home.netscape.com/assist/net_sites/frames.html** (αναλυτικές πληροφορίες για τα αμφιλεγόμενα Frames) και, τέλος, **http://www.w3schools.com** (φοβερό site με Tutorials για HTML, XML και CSS). Κλείνοντας με την HTML, στις διευθύνσεις **http://tile.net** και **http://lists.w3.org/Archives/Public/www-html** θα βρείτε Mailing Lists.

Το μέλλον των γραφικών του Internet είναι -ως γνωστόν- τα τελευταία δύο χρόνια το Flash, που βρίσκεται στην έκδοση 5.0, την οποία και μπορείτε να κατεβάσετε από τη διεύθυνση **http://www.macromedia.com/software/flash**. Οι σελίδες στις οποίες θα αναφερθώ περιέχουν Tutorials για "εφετζίδικα" κόλπα, Fora, καθώς και έτοιμα Flash αρχεία συνοδευόμενα ως συνήθως από επεξήγηση, τα οποία κάνουν κάποια παράξενα Effects. Καλό θα ήταν να πάρετε ένα βιβλίο του Flash πρώτα, να μάθετε τα βασικά και έπειτα να εκμεταλλευτείτε τον πακτωλό γνώσεων από τις εξής σελίδες: **http://www.virtual-fx.net**, **http://www. flashkit.com** (από τα καλύτερα), **http://www.were-here.com/index.shtml** (πέραν των Tutorials έχει και πολλά Fora) και, τέλος, **http://www.flashworks.net/main.htm** (που έχει μια Gallery από Flash-αριστά Web Sites).

Θα κλείσω το "Net Hobbies" αυτού του μήνα με sites από την πιο αξιόλογη και ταυτόχρονα πιο δύσκολη γλώσσα προγραμματισμού, τη C++ Τα links απευθύνονται μόνο σε αυτούς που ξέρουν καλά C++, διότι δεν είναι γλώσσα "παίξε-γέλασε" και δεν μπορείς να την μάθεις ΜΟΝΟ μέσω Tutorials από το Internet. Τα sites για τη C++ είναι: **http://cplus.about.com/compute/cplus** (αρκετά καλό, διαθέτει και τμήμα για αρχάριους, αλλά όπως είπα είναι δύσκολο να τη μάθεις με αυτόν τον τρόπο), **http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/1055/newsgroups.htm** (newsgroup για C++) και **http://clio.mit.csu.edu.au/TTT** (ένα είδος on-line πανεπιστημίου το οποίο επί πληρωμή σου μαθαίνει C++, χωρίς να βγεις από το σπίτι σου... Η πιστωτική κρίνεται απαραίτητη). Αυτά από μένα. Τα λέμε τον Ιούνιο... και κοιτάξτε να κάνετε κανένα μπανάκι μέχρι τότε να μαυρίσετε.

PC

ine On-line On-line On-line On-line On-lin

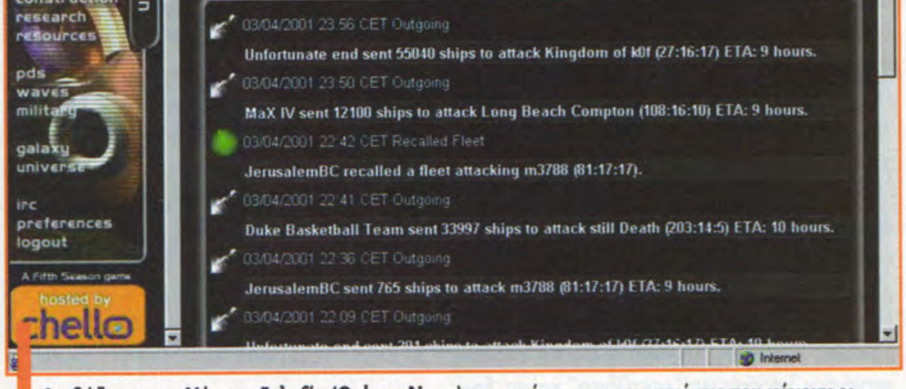
PLANETARION

Μάχες στο διάστημα

Χαίρομαι που το Infantry, το παιχνίδι που παρουσίασα από τη στήλη τον περασμένο μήνα, σας άρεσε τόσο πολύ! Σε αυτό το τεύχος έχουμε "προσκεκλημένο" το Planetarion, ακόμη ένα παιχνίδι στρατηγικής που χρειάζεται μόνο τον browser σας για να το απολαύσετε και, φυσικά, είναι ΔΩΡΕΑΝ! Μετά το Astronest και το ArchMage, το Planetarion, είναι αρκετά εθιστικό και παρουσιάζει αρκετές ιδιομορφίες εν συγκρίσει με τα προαναφερόμενα δύο παιχνίδια. Σας εγγυώμαι ότι θα κολλήσετε μαζί του - ό,τι έπαθα και εγώ δηλαδή.

του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

Το Planetarion είναι ένα Web based strategy game, στο οποίο συναντάμε αρκετά από τα κλασικά στοιχεία των παιχνιδιών του είδους: παραγωγή μονάδων, έρευνα νέας τεχνολογίας, κατασκευή κτιρίων, δημιουργία στόλου, καθώς και επίθεση, άμυνα κ.λπ. Ομως το βασικότερο στοιχείο που χαρακτηρίζει το παιχνίδι αφορά στο ότι ΔΕΝ είναι turn based! Σε ένα turn based παιχνίδι παίρνεις μία turn κάθε τόσα λεπτά πραγματικού χρόνου, οπότε μπαίνεις κάποια στιγμή της ημέρας και "παίζεις" τις turns σου. Οτιδήποτε θέλεις να κάνεις, αφαιρείται από τις turns που μπορείς να παίξεις (π.χ., να κάνεις επίθεση ή έρευνα κ.λπ.). Ετσι, όταν εκμεταλλευτείς όλες τις turns σου, βγαίνεις από το παιχνίδι, αφού δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο. Στο Planetarion, όμως, υπάρχει ένα διαφορετικό σύστημα λειτουργίας: όλες οι ενέργειες μετριούνται σε ώρες. Για παράδειγμα, αν θέλεις να κάνεις Research (έρευνα) για να γίνουν τα διαστημόπλοιά σου πιο γρήγορα, η έρευνα αυτή, σύμφωνα με το παιχνίδι, θα διαρκέσει 5 ώρες. Αν την επιλέξεις, λοιπόν, θα έχεις τα αποτελέσματά της έπειτα από πέντε ώρες! Θέλεις να κάνεις επίθεση σε μακρινό γαλαξία; Επιλέγεις τους στόλους σου που θα κάνουν την επίθεση και τους δίνεις τη σχετική εντολή. Φυσικά, χρειάζεται κάποιος χρόνος μέχρι να πάνε εκεί, να κάνουν την επίθεση και να γυρίσουν. Για όσο διάστημα λείπει ο στόλος, όμως, ο πλανήτης σου μένει ανυπεράσπιστος.



Διαβάζοντας τα Νέα του Γαλαξία (Galaxy News) ενημερώνεστε για τις κινήσεις που κάνουν οι συμπαίκτες σας.

Το σύστημα αυτό εξασφαλίζει το ρεαλισμό στο παιχνίδι, αλλά "απαιτεί" από το χρήστη να μπαίνει παραπάνω από μία φορά την ημέρα, για να εκμεταλλεύεται καλύτερα τις ώρες του. Επίσης, με αυτό το σύστημα μπορείς να κάνεις πολλά πράγματα ταυτόχρονα. Δηλαδή μπαίνεις στο παιχνίδι, επιλέγεις να γίνει μία έρευνα η οποία θα τελειώσει σε 3 ώρες, να κατασκευαστεί ένα κτίριο που θα τελειώσει σε 6 ώρες και να φτιάξεις μερικά διαστημόπλοια τα οποία θα είναι έτοιμα σε 1 ώρα. Ετσι, εάν μπεις ύστερα από τρεις ώρες, θα μπορείς να αναθέσεις να γίνουν νέα διαστημόπλοια (μια και τα παλιά ήταν έτοιμα εδώ και 2 ώρες), νέα έρευνα (μια και η τελευταία μόλις τελείωσε), ενώ δεν μπορείς να φτιάξεις άλλο κτίριο, γιατί αυτό που χτίζεται τώρα θέλει άλλες τρεις ώρες για να ολοκληρωθεί. Αρκετά φλυάρησα, όμως, ας πάμε να δούμε πώς μπορείτε να ενεργοποιήσετε τη δωρεάν συνδρομή σας.

ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Συνδεθείτε στο Internet και ανοίξτε τον browser σας (αυτό σημαίνει να φορτώσετε είτε τον Internet Explorer είτε το NetScape). Επισκεφθείτε την κεντρική σελίδα του Planetarion, στη διεύθυνση http://www. planetarion.com. Αφού φορτώσει η σελίδα, επιλέξτε το Sign Up κάτω δεξιά και θα ακολουθήσει μία σελίδα-φόρμα, όπου πρέπει να συμπληρώσετε ορισμένες απαραίτητες πληροφορίες για να εγγρα-

Net gaming news

Ξεκινάμε τα νέα μας με κάτι πολύ ενδιαφέρον: Το CPL (Cyberathlete Professional League) είναι ένας οργανισμός που διοργανώνει κάθε χρόνο σε αρκετά μέρη του κόσμου πρωταθλήματα gaming. Ο οργανισμός αυτός ιδρύθηκε τον Ιούνιο του 1997 και από τότε, με τη βοήθεια χορηγών, διοργανώνει τουρνουά gaming παγκοσμίως. Οι καλύτεροι συναντιούνται στο τέλος του χρόνου σε ένα ΤΕΡΑΣΤΙΟ τουρνουά, το οποίο λέγεται World Championship. Τα τελευταία χρόνια, λοιπόν, τα παιχνίδια που παίζονταν στα CPL ήταν τα Quake, από το 1 μέχρι το 3.

Φέτος, όμως, τα πράγματα άλλαξαν και στο World Championship, που θα γίνει στις 6 Δεκεμβρίου στο Dallas του Texas, το παιχνίδι που θα παιχθεί είναι το... (ήχοι από τύμπανα) Counter-Strike! Να, λοιπόν, που κατέκτησε τους πάντες και τα πάντα αυτό το παιχνιδάκι που είχε αρχίσει ως mod. Τα συνολικά χρηματικά έπαθλα που θα δοθούν ανέρχονται στα 150.000 δολάρια, τουτέστιν "ένα μύρριο, εννιακόσιες χήνες" περίπου (1.900.000 δρχ.)! Μη με ρωτάτε πόσο είναι σε ευρώ, γιατί ακόμα είμαι μπερδεμένος.

Το λέω και το ξαναλέω ότι τον τελευταίο καιρό ετοιμάζονται αμέτρητα Massive Multiplayer On-Line Games και δεν θα προλαβαίνουμε να παίζουμε. Ε, λοιπόν, υπολογίστε αμέτρητα μείον ένα! Διότι το Ultima Online 2 βρέθηκε στο... σκουπιδοτενεκέ! Δεν το χωράει ο νους μου, πώς ύστερα από τόσο κόπο παρατάνε ένα τόσο μεγαλεπήβολο σχέδιο. Βλέπετε, τώρα σκέφτηκαν ότι αν βγάλουν το Ultima Online 2, θα χάσουν κόσμο από το Ultima Online, που ως τώρα τους έχει αποφέρει φοβερά χρηματικά ποσά. Επίσης, τώρα σκέφτηκαν ότι θέλουν να προσανατολίσουν όλο το εργατικό δυναμικό τους (καθαρίστριες, κηπουρούς κ.λπ.) στη βελτίωση του Ultima Online, που πλέον δουλεύει στη νέα έκδοση Third Dawn. Αν και τα νέα είναι δυσάρεστα, πιστεύω ότι η κίνηση αυτή είναι σωστή. Δεν μπορείς έτσι εύκολα να "χαντακώσεις" ένα παιχνίδι που σου φέρνει φοβερά έσοδα εδώ και 4 χρόνια. Ας κοιτάξουν να αυξήσουν τους 260.000 συνδρομητές που έχουν. Διαφορετικά, όχι μόνο θα έχαναν ένα μέρος από αυτούς αν έβγαζαν το Ultima Online 2, αλλά και το νέο αυτό παιχνίδι δεν θα είχε αμέσως την αποδοχή του προκατόχου του.

φείτε στο παιχνίδι. Από πάνω προς τα κάτω στη φόρμα πρέπει να συμπληρώσετε τα εξής πεδία: Rules Name (το όνομά σας μέσα στο παιχνίδι), Planet Name (πώς θα ονομάζεται ο πλανήτης σας), Log In Name (το όνομα που θα χρησιμοποιείτε κάθε φορά που θα κάνετε Log In), E-mail (πρέπει να το συμπληρώσετε δύο φορές), ICQ (ο αριθμός σας στο δημοφιλές αυτό πρόγραμμα. Σε περίπτωση που δεν τον έχετε, αφήστε το πεδίο κενό), Age (η ηλικία σας- αν είστε γυναίκα κόψτε κάτι!), Gender (το φύλο σας), Nationality (η εθνικότητά σας), Screen resolution (η ανάλυση της οθόνης που χρησιμοποιείτε) και Link Speed (με τι ταχύτητα συνδέεστε στο Internet). Αφού τα συμπληρώσετε όλα αυτά, κάνετε Tick "I have read and accepted the rules of Planetarion" (αφορά στους όρους σύμβασης, όσοι θέλετε τους διαβάζετε) και κάνετε κλικ στην επιλογή Register.

Εάν όλα πάνε καλά, θα εμφανιστεί το μήνυμα ότι τα στοιχεία σας καταχωρίστηκαν και ότι σας έχει σταλεί e-mail με τον κωδικό σας. Κλείστε τον browser σας, ανοίξτε το e-mail account σας και βρείτε τον κωδικό σας από το e-mail, που θα σας έχει σταλεί από τον admin του Planetarion. Γράψτε τον κάπου για να μην τον ξεχάσετε, μια και είναι πολύ παράξενος. Αφού τελειώσατε με αυτά, επισκεφθείτε πάλι την αρχική σελίδα του Planetarion και κάνετε κλικ στην επιλογή "Log In", καταχωρίστε το login name (που είχατε δώσει στη φόρμα) και το password (που σας έστειλαν μέσω e-mail) και θα μπείτε στο παιχνίδι! Επειδή ο χώρος δεν μου φτάνει, αλλά ακόμα και αν μου έφτανε δεν θα μπορούσα να εξηγήσω όλες τις πτυχές του παιχνιδιού, καλό θα ήταν πού και πού (όταν έχετε απορίες) να ρίχνετε μια ματιά στο manual του παιχνιδιού, το οποίο μπορείτε να βρείτε μέσω link από την αρχική σελίδα του Planetarion.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ PLANETARION

Μόλις κάνετε login, θα βρεθείτε στη βασική σελίδα του πλανήτη σας (Overview). Στην μπάρα αριστερά υπάρχει μία σειρά από επιλογές. Κάνοντας κλικ σε μία από αυτές, στο μεγάλο παράθυρο δεξιά σας εμφανίζονται οι αντίστοιχες πληροφορίες. Οι σημαντικότερες επιλογές σας είναι οι: Production (από όπου κατασκευάζετε διαστημόπλοια διάφορων ειδών), Construction (χτίζετε κτίρια και άλλες κατασκευές), Research (ανακαλύπτετε νέες τεχνολογίες), Resources (από εδώ καθορίζετε τα έσοδα από τους μετεωρίτες σας), PDS (Planet Defence System, δηλαδή η άμυνα του πλανήτη σας), Waves (κάτι σαν Radar) και Military (χωρισμός στρατού σε στόλους και εντολές σε αυτούς). Οι τρεις πηγές ενέργειας είναι τα Metal, Crystal και Eonium, τα οποία μπορείτε να πάρετε από τους μετεωρίτες που θα βρίσκετε. Ξεκινώντας το παιχνίδι, έχετε μόνο έναν μετεωρίτη, αλλά χρησιμοποιώντας τα Waves και τον πόλεμο μπορείτε να αποκτήσετε περισσότερους.

Σημαντικό στοιχείο είναι ότι έχετε αρκετούς γείτονες στο γαλαξία που βρίσκεται ο πλανήτης σας (The Truth Is Out There), δηλαδή άλλους παίκτες με τους οποίους είστε πολύ κοντά, τους οποίους καλό θα ήταν να χρησιμοποιήσετε ως σύμμαχους προκειμένου να επιτεθείτε σε άλλους γαλαξίες. Κάθε παίκτης έχει τη δική του τοποθεσία στον κόσμο του Planetarion, η οποία αντιπροσωπεύεται από κάποιον αριθμό. Οταν θέλετε να κάνετε επίθεση σε κάποιον, πρέπει να ξέρετε σε ποιον ακριβώς. Για να μην πάτε στα τυφλά, μπορείτε πρώτα να του κάνετε ένα Sector Scan (χρησιμοποιώντας τα Waves) και να δείτε ποια είναι η δύναμή του (άμυνα, πόροι κ.λπ.). Εάν δείτε, από τις πληροφορίες που θα σας αποφέρει το Sector Scan, ότι έχετε ελπίδες, επιτεθείτε, αλλιώς ψάξτε για κάποιον άλλον. Πέραν όλων των προαναφερόμενων δυνατοτήτων του παιχνιδιού, έχετε ακόμη τις εξής: πρόσβαση σε Private Forum, το οποίο είναι μόνο για άτομα του γαλαξία σας, δυνατότητα να ψηφίσετε αρχηγό από κάθε γαλαξία, ακόμα και chatroom, που μπορείτε να το ρυθμίσετε έτσι ώστε να μιλάτε μόνο με άτομα από τον ίδιο γαλαξία και να κανονίζετε στρατηγικές. Guilds, οργανώσεις και τα λοιπά δεν υπάρχουν. Η μόνη επιλογή είναι να έχετε φίλους αυτούς που μένουν κοντά σας και εχθρούς όλους τους άλλους. Η κατάκτηση του γαλαξία είναι στα χέρια σας... ε... στο keyboard και το mouse σας εννοώ. Καλή διασκέδαση στο Planetarion. PC

ine On-line On-line On-line On-line On-lir



The 4th Coming

Α ρε πατρίδα, αθάνατη! Ωραία και η Αυστραλία, δεν λέω, αλλά η Ελλάδα είναι άλλο "πράμα". Βέβαια, είχα κάποιο μικρό πρόβλημα με τις αποσκευές -βρέθηκαν στη Ρώμη- αλλά τι σημασία έχει... Εφθασα, δεν έφθασα; Αφού ήρθα, λοιπόν, έβαλα τάξη στον Server μας, δηλαδή ξεκίνησα να κάνω τα Events συστηματικά, διότι με τις 7 ώρες διαφοράς για να κάνω ένα Event στις 23:00 το βράδυ (ελληνική ώρα) έπρεπε να ξυπνήσω στις 6:00 το πρωί, κάτι πολύ βάρβαρο, που με έκανε να πω... ΠΟΤΕ ΞΑΝΑ!

του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiam@HotMail.COM

Ετσι, λοιπόν, όλοι είναι χαρούμενοι: Παίρνουν τα XP τους, κάνουμε και τακτικά τα events μας... Γαλήνη και χαρά βασιλεύει στο βασίλειο του T4C Server της DigiCon. Ομως, ξαφνικά σκοτεινά σύννεφα μαζεύονται πάνω από το κεφάλι του GM-DuMmWiaM. Σύννεφα οργής, πικρίας και εκδίκησης, καθώς η πλειονότητα των παικτών του Server μαθαίνει από αυτές εδώ τις γραμμές, αυτήν ακριβώς τη στιγμή, ότι στο προηγούμενο τεύχος σας έκανα πρωταπριλιάτικη πλάκα! Αχ, αχ! θα κατουρηθώ από τα γέλια, σχεδόν όλοι πίστεψαν ότι θα υπάρχουν δύο νέα νησιά και Quests και της Παναγιάς τα μάτια (μακάρι αλλά δεν...). Βρε παιδιά, αν ετοίμαζε κάτι τέτοιο η Vircom, λέτε να το κρατούσε κρυφό ή ακόμα και να το κρατούσε, κρυφό θα έμενε; Τέλος πάντων, η πρωταπριλιάτικη φάρσα μου έπιασε, το ευχαριστήθηκα... και τώρα περιμένω το λιθοβολισμό στο σιντριβάνι της LightHaven, στις 5 Μαΐου, στις 5:00 τα ξημερώματα (ας ελπίσουμε ότι θα είμαι μόνος μου)! Πάει αυτό, όμως! Δυστυχώς και σε αυτό το τεύχος, ο χώρος δεν μου επιτρέπει να σας παραθέσω το ποίημα του Stark, για το οποίο σας είχα μιλήσει παλαιότερα.

Οσοι θέλετε να το διαβάσετε, καθώς και τα άλλα ποιήματα των παιδιών που συμμετείχαν και κέρδισαν στο Event, δεν έχετε παρά να επισκεφτείτε το Link για τις Religions, στο site μας (http://www.t4c.gr).

Μετά το τέλος του διαγωνισμού για το καλύτερο ποίημα, ξεκίνησα έναν νέο διαγωνισμό με το όνομα Best Religion Event. Οι διαγωνιζόμενοι έπρεπε να γράψουν ένα Event στο οποίο θα μπορούσαν να συμμετάσχουν όλα τα μέλη της



Το νησάκι στο οποίο εξελίσσεται το νέο Event Safari!



O Alex, αραχτός στο μπαράκι.

On-line On-line On-line On-line On-line O

Οι παίκτες μάς γράφουν

ΤΑΔΕ ΕΦΗ HELLFIRE

O HellFire (ελληνιστί... ΚολασοΦωτιάς!) ήρθε στον Server μας πέρυσι, αφού πρώτα πέρασε από μερικούς Servers του εξωτερικού και μόνο σε μας βρήκε την αγάπη και τη θαλπωρή. Μην ξεχνάτε ότι τα σχόλια στην παρένθεση είναι δικά μου.

"Λοιπόν, ξεκίνησα το T4C τον Δεκέμβριο του 1999 στον Arctic Server. Εκεί ήμασταν εγώ, ο Hellraiser, ο Smoke Arximidis και ο SirPapoys και όλοι μας με την πάροδο του χρόνου βρεθήκαμε στον ελληνικό Server. Εκεί στη μακρινή ξενιτιά ήμασταν οι μόνοι Ελληνες. Ολοι μας είχαμε φθάσει σε αρκετά μεγάλα Levels, όταν έγινε η δυσάρεστη ανακοίνωση ότι θα διαγραφούν όλες οι πληροφορίες του Server! Θα γίνει δηλαδή ένα Major Format (γιατί, υπάρχει και Minor;) και όλοι οι παίκτες θα χάσουμε τους χαρακτήρες μας, για τους οποίους κοπιάσαμε αρκετό καιρό. Τότε εγώ, ο Hellraiser και ο Smoke φύγαμε από τον Arctic και πήγαμε στον Server Gamerealm. Παίξαμε αρκετό καιρό εκεί, αλλά τελικά καταλήξαμε στον Server της Πατρίδας (DigiCon). Τι είχαμε περάσει οι άμοιροι στην ξενιτιά; Πρώτοι ήρθαμε εγώ και ο Hellraiser, μετά ακολούθησε ο Smoke, μετά ο Sirpapoys και τέλος ο Arximidis (και δεν είναι καθόλου παράξενο ότι όλη η παρέα πιστεύει στο Θεό Ogrimar). Αρχίζουμε, λοιπόν, τον Μάιο του 2000. Γνωρίσαμε πολλούς φίλους και αυτό που μας κράτησε εδώ ήταν η ελληνική παρέα (όπως λέμε η ελληνική λεβεντιά). Και το πιο σημαντικό είναι ότι είχαμε όλα τα items του game, αντίθετα με το εξωτερικό (αυτό συμβαίνει διότι μερικά αντικείμενα μπορούν να γίνουν Summon από GM, ενώ άλλοι Servers επιλέγουν να τα δίνουν στους παίκτες και άλλοι όχι). Στο μεταξύ έγινα Chosen One της νεκρής, πλέον, Nadik Naga, ενώ τώρα ανήκω στην καλύτερη Religion του game, την OGRIMAR! :P. Ενα μπράβο να πω στον DuMmWiaM (ευχαριστώ) για τις Religions. Πιστέψτε με έχει κάνει τέλεια δουλειά! Ηρθε και η Version 1.20 όπου η Vircom μας παρέδωσε το τρίτο νησί. Εχουνε κάνει πολύ καλή δουλειά και ειδικά στα Quests. Επιτέλους κάτι έχουμε να κάνουμε εκτός από το να σκοτώνουμε τους πιστούς του Artherk (η αντίπαλη Θρησκεία). Τα Quests είναι πολύ επιτυχημένα, ειδικά αυτό του Seraph. Χάρηκα μάλιστα πολύ που με τη νέα έκδοση επιστρέψανε πολλοί παίκτες που είχανε φύγει από το παιχνίδι για διάφορους λόγους. Ομως, είχαμε και τα δυσάρεστα: η Lisa και ο Bladesinger δεν υπάρχουν πια. Εφυγαν από τον mortal world και πήγανε στον Immortal, ενώ ο περίφημος 'Have no Fear, Sostrym is Here' εγκατέλειψε τον κόσμο της Althea. O Gm-Sostrym, τουλάχιστον, μας έκανε να χαρούμε αντί να στεναχωρηθούμε, όταν μας είπε το λόγο της αποχώρησής του - εκ μέρους, πιστεύω, όλου του server σου εύχομαι καλή επιτυχία στη νέα σου θέση, κύριε διευθυντά!

Αυτά από την Πάρο. Εχει πολλή ζέστη και μου έρχεται να πάω να κάνω κανένα μπανάκι τώρα. Το πολύ πολύ να πάω στο φίλο DuMmWiaM εκεί κάτω στην Αυστραλία να κάνουμε λίγο surfing (εδώ δεν μπόρεσα να κάνω εγώ surfing και θα κάνεις εσύ!). Bye.

Religion, να υπάρχει ενδεχόμενο ρίσκο (για απώλεια XP, αντικειμένων κ.λπ.) και φυσικά κάποια λογική αμοιβή. Στο συγκεκριμένο διαγωνισμό δυστυχώς έλαβα πολύ λιγότερες συμμετοχές, ήταν όμως όλες τους αξιόλογες. Ακόμη υπάρχει πιθανότητα στο μέλλον να γίνουν γενικά Events, τα οποία θα απευθύνονται σε όλους τους παίκτες.

Μια και μιλήσαμε για Events, ένα ακόμα φρεσκότατο Event-άκι προστέθηκε στη λίστα. Το όνομα αυτού, Safari. Η ιδέα για το Event μού ήρθε όταν βρήκα ένα νησάκι στο οποίο δεν είναι εφικτό να φθάσει κάποιος παίκτης, αλλά μονάχα οι game masters κάνοντας Teleport. Στο Event αυτό (που είναι και Religion Event) δημιουργούνται ζευγάρια ομόθρησκων παικτών, όπου το σύνολο των Levels (του ζευγαριού) δεν πρέπει να ξεπερνά τα 230. Κάθε ζευγάρι με τη σειρά του τηλεμεταφέρεται (από εμέ) στο νησάκι αυτό, το οποίο έχει σχεδιασμένους 3 ομόκεντρους κύκλους. Σκοπός του Event είναι τα ζευγάρια να πάρουν όσους πιο πολλούς πόντους μπορούν μέσα σε 6 ακριβώς λεπτά. Το θέμα είναι πώς παίρνει πόντους κάθε ζευγάρι. Μόλις ξεκινήσει το χρονόμετρο, λοιπόν, εμφανίζονται στο νησί 4 Lesser Drakes. Σκοτώνοντας έναν στον έξω κύκλο η ομάδα παίρνει 20 points, στο μεσαίο 30 και στον κεντρικό 40! Η δυσκολία του Event βασίζεται στον περιορισμένο χρόνο και στην τοποθέτηση των Lesser Drakes στο σωστό κύκλο, για να πάρει περισσότερα points από το Kill η ομάδα. Πρόκειται για Event που θέλει μεγάλη προσοχή, στρατηγική και συνεργασία των συμπαικτών. Ο χρόνος είναι πολύ περιορισμένος και δεν πρέπει να χαραμιστεί. Το ζευγάρι που θα κατορθώσει να μαζέψει τους πιο πολλούς πόντους κερδίζει στο Event και χαρίζει και έναν πόντο στη Θρησκεία του για τα Religion Events.

Στον τελευταίο διαγωνισμό Religion Event, νικήτρια Θρησκεία αναδείχθηκε ο Artherk, καθώς κατάφερε να μαζέψει 5 πόντους με τις νίκες του σε διάφορα Events. Οι άλλες θρησκείες είχαν 0 πόντους, εκτός από την Talantia η οποία κατάφερε να μαζέψει 1 πόντο. Ετσι, οι πιστοί του Artherk απόλαυσαν την αμοιβή τους, τα 20.000.000 Gold και το Special σούπερ-ντούπερ Event τους. Ολα, λοιπόν, είναι στην εντέλεια, το παιχνίδι πλήρες και με τα τρία νησιά του, τα Events είναι πολλά και γίνονται τακτικά και οι Θρησκείες λειτουργούν ρολόι υπό το άγρυπνο βλέμμα των game masters. Η καλύτερη εποχή του ελληνικού The 4th Coming είναι σαφέστατα η τρέχουσα. PC

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Erlik	136
2	Mits1	135
3	Giant	134
4	NoBody	127
5	Siba	125
6	NoFear	121
7	Sadira	120
8	Hellraiser	120
9	NoOne	118
10	Dragonheart	117
11	Rand al Thor	115
12	Aic	114
13	Manticore	112
14	Aragorn	112
15	Fallen Angel	111
16	JohnDel	110
17	Vindicator	109
18	DON FON	108
19	DeathBringer	108
20	Soth	107

Αυτή τη φορά δεν θα σχολιάσω ποιος είναι πρώτος και ποιος δεύτερος. Θα κλάψω για το πόσο γρήγορα περνάει ο χρόνος. Πότε ο Soth ήταν 1ος στη λίστα και ο 1ος που έσπασε το φράγμα των 100 Levels και τώρα κοντεύει να φύγει από το Hall Of Fame. Θεούλη μου, πώς περνάει ο καιρός!

MICROSOFT EXCEL 2000

Συναρτήσεις

Το πρόγραμμα Excel θα σας είναι σίγουρα γνωστό και κατά πάσα πιθανότητα θα είναι ήδη εγκατεστημένο στο σκληρό δίσκο σας - κι ας μην το έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ! Η αλήθεια είναι πως αποτελεί το πλέον αδικημένο πρόγραμμα του Office, καθώς για πολλούς δείχνει να είναι άχρηστο. Αλήθεια, τι έχει να μας προσφέρει ένα "Word με κουτάκια"; Η απάντηση είναι μάλλον απλή: Πολλά! Και αυτό γιατί διαθέτει ένα πολύ δυνατό όπλο, τις συναρτήσεις. Προτού ασχοληθούμε όμως με αυτές, θα ήταν χρήσιμο να ξεκινήσουμε με μερικά βασικά στοιχεία.

του Γιώργου Παλαιού
Palaios@value.gr

Τα "κουτάκια" αυτά, που ονομάζονται κελιά (cells), δεν είναι τίποτα άλλο από έναν πίνακα με γραμμές και στήλες. Οπως θα παρατηρήσετε, αντί για τους χάρακες που υπάρχουν στο Word, το Excel περιέχει ορισμένες σειρές από γράμματα και αριθμούς. Αυτές χρησιμεύουν στην ονομασία των κελιών, καθώς καθένα έχει συγκεκριμένη διεύθυνση, η οποία σχηματίζεται από τη γραμμή και τη στήλη στην οποία βρίσκεται. Ετσι, το κελί που βρίσκεται στην πέμπτη στήλη (Ε) και την τρίτη γραμμή (3) είναι το κελί Ε3 κ.ο.κ. Με αυτό τον τρόπο, κάθε κελί αντιστοιχεί σε συγκεκριμένη διεύθυνση. Επίσης, αν επιλέξετε ένα κελί, θα



παρατηρήσετε ότι στο κάτω δεξί μέρος του υπάρχει ένα τετραγωνάκι. Αν οδηγήσετε εκεί το δείκτη του ποντικιού, βλέπετε ότι γίνεται σταυρός. Αυτό το τετραγωνάκι ονομάζεται από το Excel "Λαβή συμπλήρωσης" (ηλίθιο όνομα και αυτό, αλλά τι να κάνουμε;). Πρόκειται για μία λειτουργία πολύ χρήσιμη, όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια.

AUTOFILL (ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗ)

Επειδή στο Excel, ως λογιστικό φύλλο, πολλές φορές θα χρειαστεί να εισαγάγετε μεγάλο όγκο αριθμητικών δεδομένων, υπάρχει το χαρακτηριστικό Autofill. Τι ακριβώς είναι αυτό; Φανταστείτε να χρειαζόταν να περάσετε σε μια κάθετη στήλη τα 20 μέλη της clan σας (λέμε τώρα) και εκτός από όλα αυτά να πρέπει να γράψετε για τον καθέναν έναν αύξοντα αριθμό (Α/Α). Το Excel, όντας "έξυπνο", σας επιτρέπει να γράψετε τους δύο πρώτους αριθμούς και μετά μπορεί να συμπληρώσει τους υπόλοιπους μόνο του!

Το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να πληκτρολογήσετε τους δύο πρώτους αριθμούς, να τους επιλέξετε και στο τελευταίο επιλεγμένο κελί να σύρετε το ποντίκι ως το σημείο που επιθυμείτε από τη λαβή συμπλήρωσης. Μπορείτε να διαβάσετε αναλυτικά πώς γίνεται κάτι τέτοιο στο τέλος του άρθρου. Η ανωτέρω διαδικασία μπορεί να γίνει και με μήνες ή ημέρες της εβδομάδας. Αν, μάλιστα, αντί για συνεχόμενους αριθμούς τούς γράψετε με κάποια ακολουθία, το Excel την αναγνωρίζει και συμπληρώνει ανάλογα τα κελιά (π.χ. 1,3,5 ή 2,4,8,16). Βεβαίως, υπάρχει και άλλος τρόπος για να γίνει αυτή η διαδικασία, ειδικά αν έχετε περισσότερους αριθμούς να συμπληρώσετε. Αφού πληκτρολογήσετε τον πρώτο αριθμό, επιλέξτε το κελί εκείνο και από το μενού Επεξεργασία επιλέξτε Συμπλήρωση και Σειρά. Στο παράθυρο που ανοίγει μπορείτε να επιλέξετε τον τύπο της ακολουθίας σας (αριθμητική, γεωμετρική κ.λπ.), αν θα συμπληρωθεί σε γραμμές ή στήλες, την τιμή βήματος καθώς και την τελική τιμή.

Η ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟΥΣ ΑΡΙΘΜΟΥΣ

Ξεκινήστε την επαφή σας με τους τύπους με έναν απλό πίνακα, στον οποίο έστω ότι έχετε

περάσει τα έσοδα και τα έξοδα μιας υποθετικής επιχείρησης. Ετσι, γράφετε κάθετα τους μήνες (A2- Ιούνιος, A3- Ιούλιος κ.ο.κ.), είτε πληκτρολογώντας τους είτε με τη λειτουργία Autofill, και οριζόντια, στα κελιά B1 C1, τους τίτλους Εσοδα και Εξοδα. Στο κελί A5 γράφετε Σύνολο, καθώς στην πέμπτη γραμμή θα έχετε τα αποτελέσματα. Τέλος, στα κελιά από B2 ως C4 πληκτρολογείτε τυχαίους αριθμούς, που αντιστοιχούν στα έσοδα και τα έξοδα. Για να παρακολουθήσετε καλύτερα το παράδειγμά μας, καλό θα ήταν να ανοίξετε το Excel και να χρησιμοποιήσετε τα ίδια κελιά.

Για να βρείτε το σύνολο των εσόδων που πραγματοποίησε η επιχείρησή σας, μπορείτε να αθροίσετε τα έσοδα είτε "με το χέρι" είτε με κομπιουτεράκι. Αλήθεια, όμως, τι θα γίνει, αν έχετε πολλούς αριθμούς; Πώς θα τα προσθέσετε; Ακόμα χειρότερα, τι θα συμβεί, αν, αφού προσθέσετε τη μεγάλη λίστα με τα έσοδα, αλλάξει κάποιο στοιχείο; Θα πρέπει να αλλάξετε επίσης το σύνολο και όποιον άλλο υπολογισμό έχει ενδεχομένως βασιστεί σε αυτό. Για να μη χρειαστεί λοιπόν να περάσετε αυτό τον εφιάλτη, το Excel με τη βοήθεια ορισμένων απλών τύπων κάνει αυτόματα το άθροισμα.

Οι τύποι δεν είναι τίποτα άλλο από απλά κελιά με ένα ίσον (=) μπροστά. Αν, για παράδειγμα, γράψετε σε ένα κελί την τιμή =1+1, το Excel, επειδή βρίσκει το "=" στην αρχή του κελιού, αντικαθιστά αυτό που γράψατε με το αποτέλεσμα, δηλαδή με το "2". Εκτός από αριθμούς, μπορείτε να αθροίσετε και περιεχόμενα κελιών - αν δηλαδή στα κελιά A1 έχετε την τιμή "1" και στο A2 την τιμή "3", αν δώσετε στο κελί A3 τον τύπο =A1+A2, θα λάβετε το αποτέλεσμα "4".

Προσοχή: Αν το Excel αντί για το αναμενόμενο αποτέλεσμα εμφανίσει στο κελί την αξία #ΤΙΜΗ!, σημαίνει ότι επιχειρήσατε να προσθέσετε μη αριθμητικά κελιά.

Μπορείτε, επίσης, να συνδυάσετε αριθμούς με κελιά και πράξεις, π.χ.: =((5+3)*2+A5)/3. Σε περίπτωση που δεν ξέρετε τι σημαίνουν αυτά τα σύμβολα, ρίξτε μια ματιά στον ακόλουθο πίνακα.

Αν θέλετε να προσθέσετε μια σειρά από πολλά κελιά, αντί να χάνετε χρόνο πληκτρολογώντας =A1+B1+C1+D1+E1, μπορείτε να αντικαταστήσετε τη συγκεκριμένη περιοχή κελιών πληκτρολογώντας μόνο τις τιμές του πρώτου και του τελευταίου κελιού με μια διπλή τελεία (:) στη μέση. Ετσι, το προαναφερθέν άθροισμα μπορεί να γραφεί ως =SUM(A1:E1). Ο όρος SUM σημαίνει άθροισμα και ορίζει στο Excel να προσθέσει αυτό που υπάρχει στην παρένθεση, στο παράδειγμα τις τιμές στα κελιά από A1 έως E1. Βεβαίως, επειδή το άθροισμα είναι μια από τις συναρτήσεις που χρησιμοποιούνται συχνότερα, στο Excel υπάρχει και ως πλήκτρο στις toolbars (είναι το πλήκτρο με το ελληνικό Σ). Για να το χρησιμοποιήσετε απλά επιλέξτε τα δεδομένα προς άθροιση και μετά πατήστε το πλήκτρο.

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Εστω, λοιπόν, ότι αυτό που θέλετε είναι να αθροίσετε τα έσοδα και τα έξοδα για να βρείτε τα αντίστοιχα σύνολα. Γράφετε στο σχετικό κελί, δηλαδή στο B5, το σύνολο των εσόδων, δίνοντας τον τύπο =SUM(B2:B4). Τώρα, για να βρείτε το σύνολο των εξόδων θα μπορούσατε να ακολουθήσετε την ίδια διαδικασία ή να κάνετε κάτι πιο έξυπνο. Θυμάστε πώς να κάνετε Autofill; Οδηγήστε το mouse στο κελί όπου εμφανίστηκαν τα συνολικά έσοδα και συγκεκριμένα στη λαβή συμπλήρωσης, μετά σύρτε το στο δεξί κελί και ιδού τα συνολικά έξοδα! Ουσιαστικά αυτό που κάνατε ήταν μία αντιγραφή του τύπου, μόνο που, αφού για να βρείτε το νέο αποτέλεσμα μετακινηθήκατε ένα κελί δεξιά, το ίδιο συνέβη με τα δεδομένα! Συγκεκριμένα, αντί στο κελί C5 να έχετε τον προηγούμενο τύπο =SUM(B2:B4), το Excel τον αντικατέστησε αυτόματα με τον τύπο =SUM(C2:C4).

Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΟΠΟΙΗΣΗ & ΤΟ EXCEL!

Εχοντας ολοκληρώσει τον πρώτο πίνακά σας, δεν χρειάζεται να κάνετε τίποτα άλλο από το να τον ομορφύνετε με χρώματα και γενικά να βελτιώσετε την εμφάνισή του. (Δεν θα ασχοληθούμε με τη μορφοποίηση στο Excel, γιατί αποτελεί μια μάλλον απλή διαδικασία και εδώ το θέμα είναι οι συναρτήσεις). Αλλά, για ένα λεπτό! Είμαστε πλέον κοντά στην κυκλοφορία του νέου νομίσματος και την κατάργηση της δραχμής! (Οχι, το άρθρο δεν είναι περσινό, αλλά μην ξεχνάτε πως η δραχμή δεν έχει καταργηθεί ακόμα!) Πρέπει, λοιπόν, να έχετε τα σύνολα εσόδων και εξόδων και σε ευρώ, αλλά πώς θα γίνει αυτό; Αν έχετε καταλάβει τα προηγούμενα, δεν θα δυσκολευτείτε καθόλου, αν εξαιρέσουμε μια μικρή ιδιομορφία. Εστω ότι στο κελί F15 έχετε την ισοτιμία του ευρώ και δύο γραμμές κάτω από τα γενικά σύνολα τα σύνολα σε ευρώ. Αρα στο κελί B7, σύμφωνα με το παράδειγμα, πρέπει να κάνετε τη μετατροπή των εσόδων σε ευρώ, δίνοντας τον τύπο =B5/G15, και ιδού τα έσοδά σας σε ευρώ! Για να βρείτε τα συνολικά έξοδα δεν έχετε παρά να κάνετε Autofill τον τύπο, όπως είδαμε ανωτέρω. Μα, για μια στιγμή! Το Excel, αντί να βγάλει κάποιο νούμερο (μικρό ελπίζουμε!), εμφανίζει στο κελί την τιμή #ΔΙΑΙΡ/0!. Τι έγινε; Πολύ απλά, ρίξτε μια ματιά στον τύπο στο κελί C7: =C5/H15. Κάνατε Autofill μία στήλη δεξιά και το Excel μετατόπισε και τα κελιά του τύπου σας κατά μία στήλη δεξιά, κάτι που έκανε σωστά με τα έξοδα, λάθος όμως με την ισοτιμία, καθώς δίπλα της υπάρχει κενό κελί! Για να βρείτε σωστά το αποτέλεσμα πρέπει σε όλους τους υπολογισμούς να μένει στον τύπο σταθερό το κελί με την ισοτιμία. Ουσιαστικά το μόνο που χρειάζεται είναι να κάνετε μια μικρή αλλαγή στον αρχικό τύπο, =B5/G15. Τα δολάρια αυτά μπορεί να είναι το αγαπημένο σύμβολο του θείου Σκρουτζ, για το Excel όμως έχουν άλλο νόημα. Χρησιμεύουν για να κρατάτε σταθερές στους τύπους τη γραμμή και τη στήλη που ακολουθούν, ώστε σε οποιαδήποτε αντιγραφή να αλλάξουν όλα τα δεδομένα (ανάλογα με τη θέ-

Τρόποι μετακίνησης με το πληκτρολόγιο

Το ποντίκι είναι σίγουρα ένα βασικό περιφερειακό και αναπόσπαστο πλέον μέρος των υπολογιστών. Οταν όμως τα worksheets (φύλλα εργασίας) αρχίζουν να μεγαλώνουν επικίνδυνα, γίνεται όλο και λιγότερο αποδοτική η χρήση του. Για αυτό το λόγο, λοιπόν, είναι χρήσιμο να γνωρίζετε μερικά shortcuts του πληκτρολογίου, ώστε να κάνετε τη δουλειά σας γρηγορότερα.

Enter: Μετακινείστε ένα κελί κάτω.
Shift + Enter: Μετακινείστε ένα κελί επάνω.
Tab: Μετακινείστε ένα κελί δεξιά.
Shift + Tab: Μετακινείστε ένα κελί αριστερά.
Ctrl + Home: Αρχή worksheet.
Ctrl + End: Τέλος worksheet.
Alt + Page up (down): Μετακινείστε δεξιά (αριστερά) μία οθόνη.
Για να μεταβείτε σε συγκεκριμένο κελί, πατάτε το πλήκτρο F5 και πληκτρολογείτε τη διεύθυνσή του.

ΤΑ ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΑ ΣΥΜΒΟΛΑ

ΠΡΑΞΗ	ΣΥΜΒΟΛΟ	ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ
Πρόσθεση	+	=4+2	6
Αφαίρεση	-	=4-2	2
Πολλαπλασιασμός	*	=4*2	8
Διαίρεση	/	=4/2	2

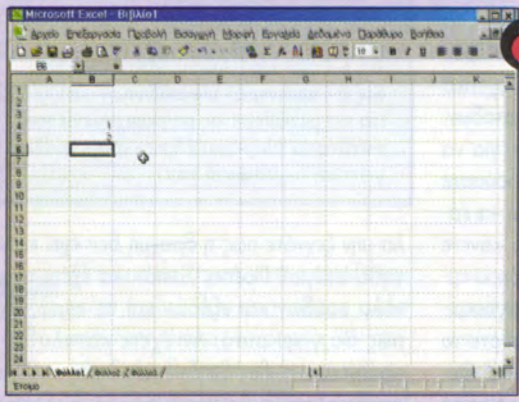
ση των κελιών) εκτός από αυτά. Βάσει του νέου τύπου, στον πίνακά σας το G15 παραμένει σταθερό σε κάθε υπολογισμό. Τα κελιά που περιέχουν στους τύπους τα δολάρια ($) αποτελούν τις απόλυτες διευθύνσεις, γιατί δεν αλλάζουν, ενώ τα υπόλοιπα ονομάζονται σχετικές διευθύνσεις, γιατί αλλάζουν ανάλογα με το πού κάνετε Autofill.

ΒΑΦΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΚΕΛΙ ΣΑΣ!

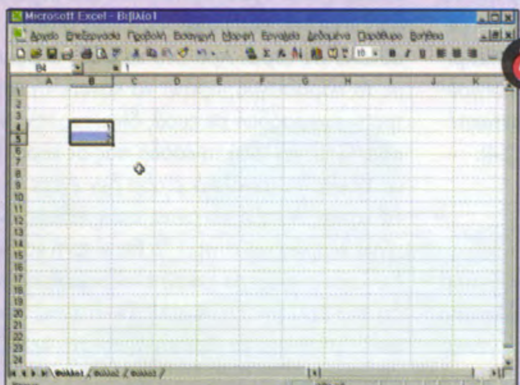
Οι σχετικές διευθύνσεις είναι ιδιαίτερα σημαντικές, όμως στο παράδειγμα, επειδή έχετε μόνο ένα κελί σταθερό, θα μπορούσατε να κάνετε και κάτι άλλο. Αφού επιλέξετε το σταθερό κελί (στο παράδειγμα, G15), από το μενού Εισαγωγή επιλέγετε Ονομα και Ορισμός. Αυτό που κάνετε εδώ είναι να δώσετε ένα όνομα στο συγκεκριμένο κελί, ώστε στο εξής να αναφέρεστε σε αυτό μόνο με το όνομά του, χωρίς να έχετε ανάγκη τις απόλυτες διευθύνσεις. Ορίζετε, λοιπόν, στο κελί G15 το όνομα "euro" και το εισάγετε στους τύπους. Με αυτό τον τρόπο, το συνολικά έσοδα σε ευρώ γίνονται =B5/euro, και κάνοντας Autofill οπουδήποτε δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα. Σημειώστε όμως ότι, επειδή εδώ έχετε έναν απλό πίνακα, ο ορισμός ονόματος στο κελί φαίνεται το ίδιο λειτουργικός με τις απόλυτες διευθύνσεις, στην πραγματικότητα όμως στους μεγάλους πίνακες που θα αντιμετωπίσετε οι σχετικές διευθύνσεις είναι ιδιαίτερα χρήσιμες και θα σας απαλλάξουν από πολύ κόπο.

Αν αναρωτιέστε ακόμα σε τι χρησιμεύουν όλα αυτά, κάνετε λίγο υπομονή έως τον επόμενο μήνα, οπότε θα δείτε με ένα πρακτικό παράδειγμα πώς το Excel θα σας βοηθήσει να αγοράσετε καινούριο υπολογιστή! Δυστυχώς, όμως, δεν θα σας βοηθήσει να βρείτε και τα χρήματα για να τον αποκτήσετε! PC

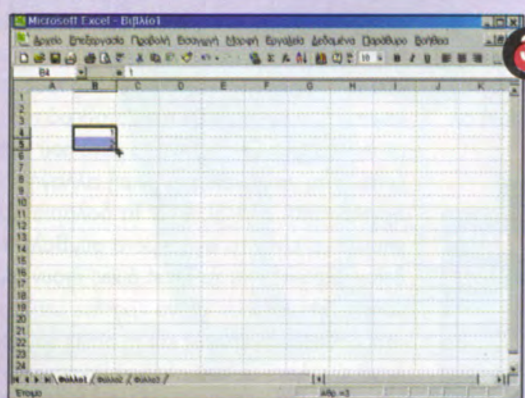
Autofill βήμα βήμα



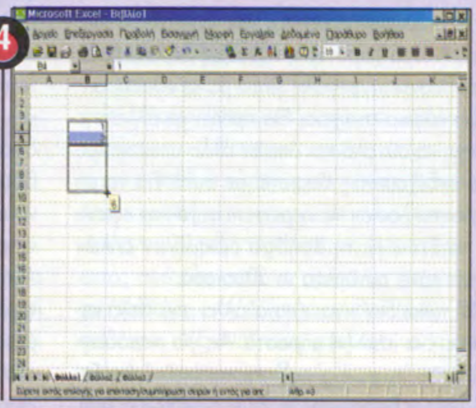
1. Γράψτε τους πρώτους αριθμούς κάθετα (π.χ. 1,2).



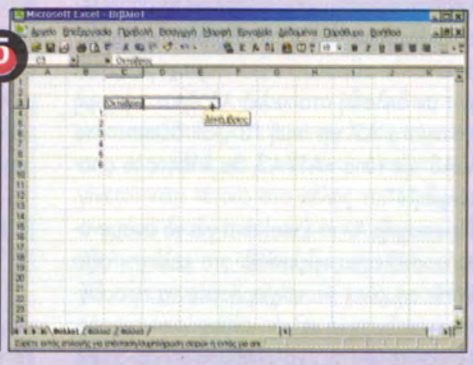
2. Κατόπιν επιλέξτε τα κελιά όπου γράψατε τους αριθμούς (προσοχή, μόνο αυτά!).



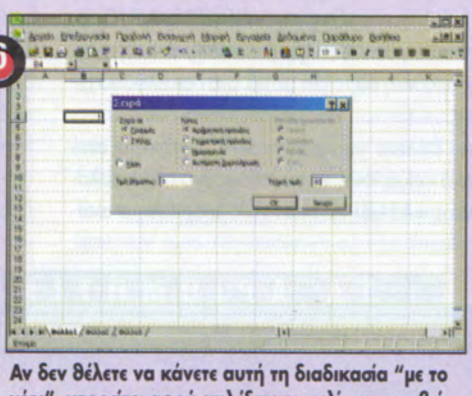
3. Πηγαίνετε το δείκτη του ποντικιού στο τελευταίο επιλεγμένο κελί στη λαβή συμπλήρωσης (για όσους δεν διάβασαν το άρθρο -ντροπή σας!-, λαβή συμπλήρωσης είναι το μαύρο τετραγωνάκι που εμφανίζεται κάτω δεξιά σε κάθε κελί).



4. Από τη λαβή συμπλήρωσης, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse, μετακινηθείτε προς τα κάτω. Παρατηρήστε ότι, καθώς κουνάτε το ποντίκι, εμφανίζονται οι αριθμοί που συμπληρώνονται. Οταν φτάσετε στον επιθυμητό αριθμό, σταματάτε.



5. Η ίδια διαδικασία μπορεί να γίνει με μήνες ή ημέρες της εβδομάδας και, βέβαια, οριζόντια ή κάθετα.



6. Αν δεν θέλετε να κάνετε αυτή τη διαδικασία "με το χέρι", μπορείτε, αφού επιλέξετε το κελί, να μεταβείτε στο μενού Επεξεργασία, να επιλέξετε Συμπλήρωση και Σειρά και από εκεί να συμπληρώσετε τα στοιχεία της ακολουθίας σας.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

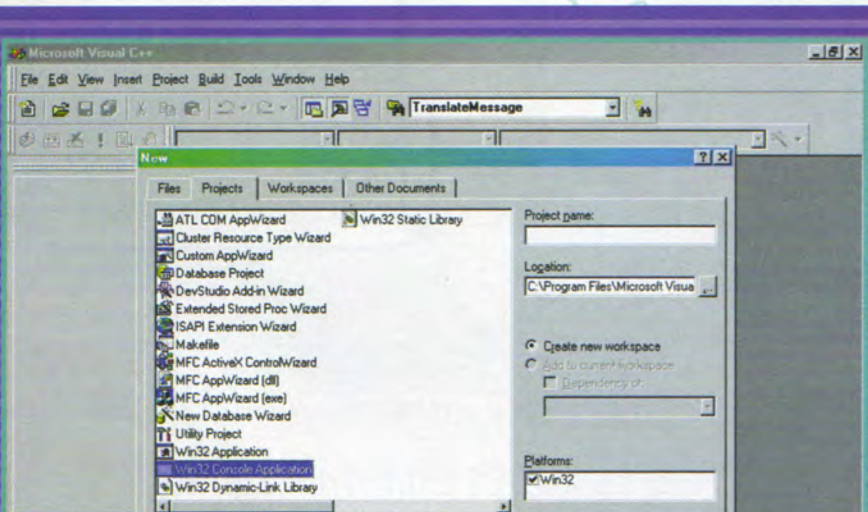
Κρεμάλα με C++

Μέρος 18ο

Αρκετοί από εσάς ζήτησαν επίμονα να ασχοληθούμε με τις βασικές γνώσεις της C++ και να αναλύσουμε πώς δομούμε μία εφαρμογή σε αυτήν τη γλώσσα. Παρά το γεγονός ότι το παρόν και το μέλλον ανήκουν στη Visual C++, η γνώση της απλής C++ είναι απαραίτητη, μια και εξακολουθεί να αποτελεί τον πυρήνα του visual απογόνου της. Επειτα, λοιπόν, από τα "ορεκτικά" κομμάτια κώδικα C++ του προηγούμενου τεύχους, συνεχίζουμε με ένα πιο ολοκληρωμένο πρόγραμμα: την Κρεμάλα.

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Από τα τετράδια των σχολικών χρόνων μας, από τις ατέλειωτες ώρες βαρετής διδασκαλίας, ξεπηδά μία διαχρονική αξία, ένα παιχνίδι που έρχεται να γεφυρώσει το χάσμα των γενεών και να μας ξεναγήσει παράλληλα στα μονοπάτια του προγραμματισμού. Το θέμα αυτού του μήνα είναι η δημιουργία του λαοφιλούς και μαγευτικού παιχνιδιού: "Κρεμάλα" (hangman αγγλιστί). Οπως ήδη φαντάζεστε, η αδρεναλίνη θα χτυπήσει κόκκινο, τα joypads θα πάρουν φωτιά και 3D γραφικά θα πλημμυρίσουν την οθόνη μας (ατάκα από επόμενο άρθρο μάλλον...). Δυστυχώς, η C++ δίχως τις visual προεκτάσεις της, θα μας περιορίσει σε ένα console mode περιβάλλον (βλ. DOS εποχές). Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει πως τότε δεν υπήρχαν παιχνίδια με αξιόλογα γραφικά - η οπτικοποίηση κάθε ιδέας, όμως, ήταν αρκετά επίπονη. Συνεπώς, γι' αυτό το τεύχος θα περιοριστούμε σε text απεικονίσεις.



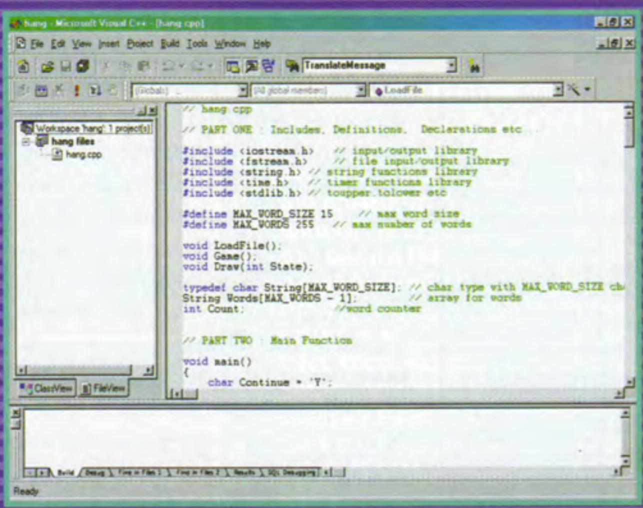
Ξεκινώντας το project μας στον Wizard.

PROJECT GENERATION

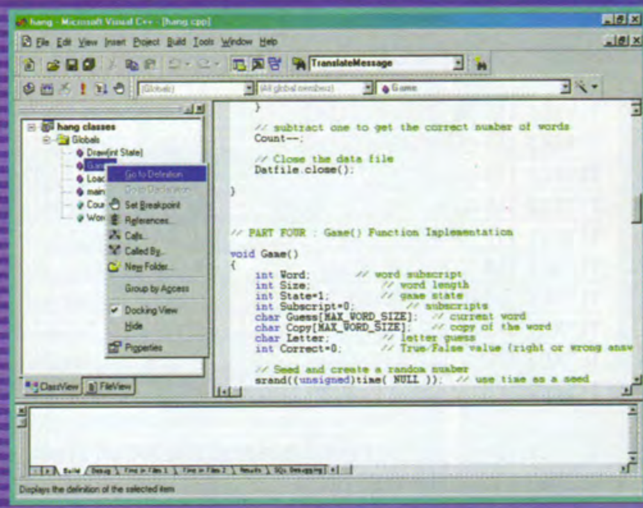
Προειδοποιώντας την αισθητική σας για τους γραφικούς συμβιβασμούς που θα ακολουθήσουν, συνεχίζουμε με τη δημιουργία ενός console mode project. Για όσους έχασαν το προηγούμενο τεύχος, δεν είμαστε μνησίκακοι, οπότε επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία! Στην επιλογή File και από εκεί στη New θα ανακαλύψετε μία λίστα με τα διαθέσιμα είδη projects. Το Win32 Console Application θα στεγάσει το "νοσταλγικό" πρόγραμμά μας. Δώστε όνομα για το project μας και διαλέξτε την κενή simple application για να τη γεμίσετε με τις αράδες κώδικα που θα παραθέσουμε και θα αναλύσουμε.

ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: ΔΗΛΩΣΕΙΣ

Σαν μπάντα έτοιμη για live, ο σωστός προγραμματιστής δίνει μεγάλη βάση στην ιεροτελεστία του sound check (δηλώσεις και ορισμοί στην περίπτωσή μας!). Το πρώτο μέρος κάθε εφαρμογής αφιερώνεται στον καθορισμό των βιβλιοθηκών και των μεταβλητών που θα χρησιμοποιηθούν μετέπειτα. Κάνουμε include τις βιβλιοθήκες <iostream.h>, <fstream.h>, <string.h>, <time.h> και <stdlib.h>, καθώς θα επικαλεστούμε συναρτήσεις τους στην πορεία. Κατόπιν, ορίζουμε (define) τις σταθερές που θα χρησιμοποιήσουμε. Ο σκοπός που εξυπηρετούν οι σταθερές είναι η ευκολότερη ανάγνωση και επέμβαση στον κώδικα. Αν, για παράδειγμα, θέλουμε να αλλάξουμε το μέγιστο επιτρεπτό μέγεθος μίας λέξης (MAX_WORD_SIZE), δεν χρειάζεται να αναζητήσουμε στον κώδικα τα πολυάριθμα σημεία, που ίσως να εμφανίζονταν το νούμερο 15, αλλά να αλλάξουμε μία φορά αυτό το νούμερο δίπλα από την εντολή Define.



Ενα αρχείο κώδικα επαρκεί για την "απαιτητική" εφαρμογή μας!



Πηγαίνοντας κατευθείαν στον ορισμό κάθε συνάρτησης.

Ακολούθως, δηλώνουμε τις συναρτήσεις LoadFile(), Game() και Draw(int State), οι οποίες θα δώσουν στον κώδικά μας μία πιο σπονδυλωτή δομή, απαλλάσσοντάς τον από δυσκολίες κατανόησης. Με την typedef ορίζουμε έναν νέο τύπο μεταβλητής, τον οποίο και ονομάζουμε String. Αυτός ο τύπος δεδομένων είναι ένας πίνακας [MAX_WORD_SIZE] χαρακτήρων τύπου char, όπως άλλωστε φαίνεται και από την ίδια την εντολή. Αυτή η δομή θα αποτελέσει τη "στέγη" των λέξεων της εφαρμογής μας. Τέλος, ο πίνακας Words περιέχει [MAX_WORDS - 1] στοιχεία τύπου String, όλες τις διαθέσιμες λέξεις του παιχνιδιού δηλαδή.

```
// hang.cpp
// PART ONE: Includes, Definitions,
Declarations etc....
#include <iostream.h>          //
input/output          library
#include <fstream.h>           // file
input/output library
#include <string.h> // string functions
library
#include <time.h>   // timer functions
library
#include <stdlib.h> // toupper,tolower etc
#define MAX_WORD_SIZE 15 // max word
size
#define MAX_WORDS 255     // max
number of words
void LoadFile();
void Game();
void Draw(int State);
typedef char String[MAX_WORD_SIZE];//
char type with MAX_WORD_SIZE chars
String Words[MAX_WORDS - 1];
// array for words
int Count;
//word counter
```

ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΚΥΡΙΑ ΣΥΝΑΡΤΗΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Η συνάρτηση main() αντιπροσωπεύει το σημείο εκκίνησης εκτέλεσης εντολών του προγράμματος. Συνήθως, σε ένα σωστά δομημένο πρόγραμμα, η συνάρτηση αυτή αποτελείται από ελάχιστες γραμμές. Το μεγαλύτερο ποσοστό κώδικα είναι "φωλιασμένο" στις συναρτήσεις και έτσι το κυρίως πρόγραμμα περιορίζεται στην κλήση αυτών. Ο προγραμματιστικός χαρακτήρας του περιορίζεται σε κάποιους βρόγχους, που εξασφαλίζουν συνέχιση της εφαρμογής μέχρι ο χρήστης να απαιτήσει τη διακοπή της.

Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα, μετά το εισαγωγικό μήνυμα και τη φόρτωση των δεδομένων-λέξεων από τη LoadFile() (η οποία και συνεργάζεται με το αρχείο words.dat) ακολουθεί ένα loop με την εντολή while(Continue == 'Y'). Οσο, λοιπόν, ο χρήστης απαντά ναι στη συνέχιση του παιχνιδιού, εκτελούνται οι εντολές των αγκυλών που ακολουθούν τη while. Η συνάρτηση Game() αποτελεί το κυρίως μέρος του παιχνιδιού ενώ, ακολούθως, γίνεται έλεγχος για το αν είναι επιθυμητή η συνέχεια από τον παίκτη. Οταν αυτός απαντήσει όχι, ο βρόγχος τερματίζεται και η εφαρμογή τερματίζει με ένα μήνυμα αποχαιρετισμού...

```
// PART TWO : Main Function
void main()
{
char Continue = 'Y';
cout<<"Welcome to Hangman . A PC-
MASTER tutorial for C++."<<endl;
LoadFile();              // Load the data file
// Continue the game as long as the player
wants
while(Continue == 'Y')
{
        Game();
        cout<<endl<<"Do you want to
play again (Yes or No)? ";
        cin>>Continue;
        Continue = toupper(Continue);
}
cout<<endl<<"See you
around...Goodbye!"<<endl;
}
```

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Οχι, δεν είναι ο δαίμονας του τυπογραφείου ή το ξωτικό του "PC Master" που προκάλεσε το φαινομενικά παράδοξο διπλό \\ στο σχεδιασμό του δεξιού χεριού και ποδιού του χαρακτήρα μας. Αν εκτελέσετε τον κώδικα αντί για δύο \ θα εμφανιστεί ένα, όπως ακριβώς επιθυμούμε, δηλαδή. Γιατί; Γιατί για τη συνάρτηση cout ο χαρακτήρας "\" είναι ειδικός χαρακτήρας. Αν θέλουμε, επομένως, να αναφερθούμε στον απλό συμβατικό χαρακτήρα "\", πρέπει να γράψουμε το συνθηματικό "\\"...

Θέματα προηγούμενων τευχών

ΤΕΥΧΟΣ 111 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ 112 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ 113 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 115 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ 117 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)*	ACTIVEX ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 119 *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)*	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 121 *(ΜΑΪΟΣ 2000)*	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 123 *(ΙΟΥΝΙΟΣ 2000)*	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 125 *(ΙΟΥΛΙΟΣ 2000)*	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 127 *(ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 129 *(ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2000)*	ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΑ ΒΑΣΙΚΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 131 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX ΚΑΙ GAME PROGRAMMING
ΤΕΥΧΟΣ 133 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX No 2: Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ...
ΤΕΥΧΟΣ 135 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	DIRECTX ΚΑΙ ΗΧΟΣ - ΑΡΧΙΣΑΝ ΤΑ ΟΡΓΑΝΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 136 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	ON-LINE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 137 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2001)*	DIRECTX 8.0 SDK
ΤΕΥΧΟΣ 138 *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2001)*	C++ ΓΙΑ ΦΟΙΤΗΤΕΣ...

ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ: ΦΟΡΤΩΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΑΠΟ ΑΡΧΕΙΟ

Στο βοηθητικό αρχείο "words.dat" έχουμε αποθηκεύσει τις λέξεις που λαμβάνουν μέρος στο παιχνίδι. Δεν τις συμπεριλάβαμε στον κώδικα, ώστε να μπορούμε να διευρύνουμε το "λεκτικό πλούτο" της εφαρμογής ευκολότερα και ανά πάσα στιγμή, χωρίς να απαιτείται επέμβαση στον κώδικα ή προγραμματιστικές γνώσεις. Η συνάρτηση LoadFile() αναλαμβάνει να εισαγάγει τις λέξεις αυτές από ένα απλό αρχείο, επεξεργάσιμο ακόμα και με το notepad, στο παιχνίδι μας. Αυτό θα γίνει χάρη στις ευκολίες που παρέχει η βιβλιοθήκη <fstream.h>. Ορίζουμε το αρχείο Datfile τύπου ifstream και του αναθέτουμε "πελάτη" με την εντολή Datfile.open("words.dat") . Ο χαρακτήρας C χρησιμοποιείται για έλεγχο τερματισμού αρχείου (χαρακτήρας EOF) ώστε να μη διαβάζουμε λέξεις επ' άπειρο... Ο βρόγχος while((C=Datfile.peek()) != EOF) σημαίνει πως όσο ο επόμενος χαρακτήρας δεν σηματοδοτεί το τέλος του αρχείου (EOF), συνεχίζουμε την εκτέλεση των εντολών στις αγκύλες που ακολουθούν.

Η "μετάγγιση" λέξεων από το αρχείο στον πίνακα Words της εφαρμογής μας, γίνεται με την εντολή Datfile>>Words[Count++]. Παράλληλα, ελέγχεται οι λέξεις που εισάγονται να μην ξεπερνούν το μέγιστο επιτρεπτό όριο που θέσαμε στις δηλώσεις με τη σταθερά MAX_WORDS 255. Ως "νοικοκύρηδες" προγραμματιστές που είμαστε, δεν ξεχνάμε να "συμμαζέψουμε" στο τέλος με μία εντολή Datfile.close()!

```
// PART THREE : LoadFile() Function
Implementation
void LoadFile()
{
char C;                //Used to find EOF
ifstream Datfile;      //The in file
Count=0; //Set count to 0
// Open the data file
Datfile.open("words.dat");
//Loop until the end of file
while((C=Datfile.peek()) != EOF)
{
        // Get the next word and
increment Count
        Datfile>>Words[Count++];
        // max limit exit
        if(Count > MAX_WORDS - 1)
        {
                cout<<endl<<"Word
overloaded data file. Stopping at "
<<MAX_WORDS<<" words."<<endl;
                Count = MAX_WORDS;
                break;
        }
}
// subtract one to get the correct number of
words
Count–;
// Close the data file
Datfile.close();
}
```

ΜΕΡΟΣ ΤΕΤΑΡΤΟ: ΡΟΥΤΙΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η κύρια ρουτίνα παιχνιδιού έχει τις εξής αρμοδιότητες: τυχαία επιλογή μίας λέξης από τον πίνακα Words, αναμονή για εισαγωγή χαρακτήρα από το χρήστη, έλεγχος αν ο εισαγόμενος χαρακτήρας ανήκει στη λέξη και κλήση της συνάρτησης Draw με το κατάλληλο όρισμα state ώστε να ανταποκρίνεται το σχέδιο στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Οι συναρτήσεις srand((unsigned)time(NULL)) και Word = rand() % Count, με τυχαίο παράγοντα το χρονόμετρο, επιλέγουν με τη βοήθεια της θεάς Τύχης τη λέξη που θα κληθεί να αποκαλύψει ο χρήστης. Παρατηρήστε, επίσης, πως μετά την εισαγωγή χαρακτήρα από τον παίκτη, που επιτυγχάνεται με την cin>>Letter , το πρόγραμμα φροντίζει να μετατρέψει σε πεζούς χαρακτήρες την απάντηση Letter = tolower(Letter) για να αποκλειστεί η πιθανότητα λάθους στην περίπτωση που ο χρήστης εισάγει κεφαλαίους χαρακτήρες.

```
// PART FOUR: Game() Function
Implementation
void Game()
{
int Word;                    // word subscript
int Size;                    // word length
int State=1;                 // game state
int Subscript=0;             // subscripts
char Guess[MAX_WORD_SIZE];   //
current word
char Copy[MAX_WORD_SIZE];    //
copy of the word
char Letter;                 // letter guess
int Correct=0;               // True/False
value (right or wrong answer)
// Seed and create a random number
srand((unsigned)time( NULL ));        //
use time as a seed
Word = rand() % Count;
// Make a local copy of the word
strcpy(Copy,Words[Word]);
Size = strlen(Words[Word]); // Get the
word's size
// Create a null terminated string to
represent the word, as the player knows it.
for(; Subscript < Size; Subscript++)
{
        Guess[Subscript] = '-';
}
// insert the null character
Guess[Subscript] = '\0';
// Go till the player is hung
while(State!=6)
{
        Draw(State);
//Draw the gallows
        cout<<Guess<<endl;           //
Draw Guess
        cout<<"Guess a letter :";
        cin>>Letter;
```

COMPUTERS GAMES CLUB

















ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.





ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs







ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

Τίτλος	Τιμή
EROTICA ISLAND	12.900
AIR COMMAND 3	12.900
WAR OF 1812	12.900
ATC SIMULATOR	12.900
AKIMBO KUNG FU	1.2900
OPSYS	12.900
STUND G.P.	12.900
DELL CROSSWORDS	12.500
ERNIES ADVENTURES	12.500
COSSAKS EUROPEAN WARS	12.500
SUMMONER	12.500
SERIOUS SAM	12.500
ABSOLUTE TERROR	12.500
ROBOTS ARENA	12.500
HOSTILE WATER	12.500
WHITE SHARK HAUNTING	12.500
STARTREC AWAY TEAM	12.500
THEME PARK INC	12.500
CASINO MONTE CARLO	12.500
PAINTBALL HEROES	12.500
TRIBES 2	12.500
NORMANDIA	12.500
THE 100.000 $ PYRAMIDE	12.500
CHICKEN FARM	12.500
UNDYING	12.900

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ-ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

Τίτλος	Τιμή
DRIPPED OFF ROAD	5.900
V. KARTS	3.900
F1 MANAGER	4.900
DAYTONA USA	3.900
SUPERBIKES	4.900
FALCON 4.0	5.900
STREETS OF SIMCITY	3.900
NFS 2	3.900
MICROMACHINES	3.900
ULTIMATE 76	4.900
CINEMANIA	4.900
RED BARON 2	4.900
AIR WAR	4.900
FLIGHT UNLIMITED 2	4.900
JSF	4.900
MI TANK PLATOON	4.900
688 HUNTER KILLER	4.900
ACTUAL SOCCER 2	3.900
WLS '98	3.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	3.900

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Προϊόν	Τιμή
ΑΣΥΡΜΑΤΟ MOUSE	14.900
ΑΣΥΡΜΑΤΟ KEYBOARD	14.900
ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ	25.000
ΙΟΥΡΑD ΑΠΛΟ	6.500
ΙΟΥΡΑD ΚΡΑΔΑΣΜΙΚΟ	12.500
ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΚΛΗΣΗΣ	8.000
3D GLASSES REMOTE	49.000

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

P3 866, MOTHERBOARD TNT 2, 32MB, 128DIMM, 20GB,
ATA 100 W. DIGITAL, ATX TOWER, MODEM 56.600 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ,
52x CD-ROM L.G., SB. 16BIT, MONITOR 17", ΗΧΕΙΑ 180WATT
MOUSE, FLOPPY 1,44, KEYBOARD

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

349.000 ΔΡΧ.

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΕΡΚΥΡΑΣ ΜΕΘΟΔΙΟΥ 14, ΤΗΛ.: (0661) 45166
• AMIGA HOUSE - ΙΚΑΡΕΩΝ 96, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ, ΤΗΛ.: (081) 220026
• COMPUTER GAMES CLUB, ΣΟΦΟΚΛΗ ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ & ΧΕΙΜΑΡΑΣ, ΑΓΙΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΚΡΗΤΗΣ, ΤΗΛ.: (0841) 83865

```
// We will use only lower case letters
        Letter = tolower(Letter);
        // Loop through the word
        for(Subscript = 0; Subscript <
Size; Subscript++)
        {
        //if the guess is good tell the user
and update Guess
        if(Copy[Subscript] == Letter)
                {
        Guess[Subscript] = Letter;
                        Correct = 1;
        cout<<endl<<"Good Guess!";
        // If guess equals the word they
won so exit
if(strcmp(Words[Word],Guess) == 0)
                {
cout<<endl<<"Congratulations!!!You
guessed right and won!";
        return;
                        }
                }
        }
        // Wrong guess
        if(Correct == 0)
        {
                cout<<endl<<"Sorry,
bad guess!";
                State++;
        }
        Correct = 0;            // reset
Correct
}
Draw(State);        //Draw the gallows at
end of game
```

Επικοινωνία με τη στήλη

Η Πρωτομαγιά δεν είναι αργία, είναι απεργία και το e-mail δεν είναι αγγαρεία, είναι ευκαιρία. Ευκαιρία να διαμορφώσετε εσείς τη θεματολογία της στήλης και να καθοδηγήσετε το "PC Master" στα δαιδαλώδη μονοπάτια των προτιμήσεών σας. Η διεύθυνση a_vaggelis@hotmail. com είναι πιο φιλόξενη από ποτέ. Στοργικά θα περιθάλψουμε στις φτερούγες μας κάθε προγραμματιστική ανησυχία σας και θα επιχειρήσουμε να καλύψουμε όλο το εύρος των δημιουργικών αναζητήσεών σας! Η γνώμη σας για την πορεία της στήλης είναι ικανός λόγος για ένα e-mail γεμάτο ειλικρίνεια, κριτική και συμπόνια...

```
// tell the answer.
cout<<"The word was :
"<<Words[Word]<<endl<<endl;
}
```

ΜΕΡΟΣ ΠΕΜΠΤΟ: ΨΗΦΙΔΩΤΗ ΤΕΧΝΗ!

Εδώ δεν έχουμε να πούμε και πολλά! Χαλαρώστε και απολαύστε έναν σουρεαλιστικό σχεδιασμό κρεμάλας με τη βοήθεια χαρακτήρων κειμένου. Μεταφορική διάθεση, αφηρημένες και αφαιρετικές συλλήψεις, συνδυασμένες με μία γλυκά μελαγχολική χρωματική λιτότητα, συνθέτουν ένα πρωτόγνωρα ελκυστικό παζλ αισθήσεων... (με λίγα λόγια παυλίτσες και κάθετες είναι τα γραφικά που διαθέτει το παιχνίδι μας!). Ανάλογα με τη state που τροφοδοτούμε τη συνάρτηση Draw, σχεδιάζεται το κατάλληλο καρέ απεικόνισης της κατάστασής μας στο παιχνίδι.

```
// PART FIVE: Draw(state) Function
Implementation
void Draw(int State)
{
switch (State) {
        case 1:
                {
cout<<endl<<endl
        <<" +--+ "<<endl
        <<" || "<<endl
        <<" | "<<endl
        <<" | "<<endl
        <<" | "<<endl
        <<" | "<<endl
        <<"
============="<<endl<<endl;        }
break;
        case 2:
                {
cout<<endl<<endl
        <<" +--+ "<<endl
        <<" || "<<endl
        <<" | O "<<endl
        <<" || "<<endl
        <<" | "<<endl
        <<" | "<<endl
        <<"
============="<<endl<<endl;        }
break;
        case 3:
                {
cout<<endl<<endl
        <<" +--+ "<<endl
        <<" || "<<endl
        <<" | O "<<endl
        <<" | /| "<<endl
        <<" | "<<endl
        <<" | "<<endl
        <<"
============="<<endl<<endl;        }
break;
        case 4:
                {
cout<<endl<<endl
        <<" +--+ "<<endl
        <<" || "<<endl
        <<" | O "<<endl
        <<" | /|\\ "<<endl
        <<" | "<<endl
        <<" | "<<endl
        <<"
============="<<endl<<endl;
}break;
        case 5:
                {
cout<<endl<<endl
        <<" +--+ "<<endl
        <<" || "<<endl
        <<" | O "<<endl
        <<" | /|\\ "<<endl
        <<" | \\ "<<endl
        <<" | "<<endl
        <<"
============"<<endl<<endl;
}break;
        case 6:
                {cout<<endl<<endl
        <<" +--+ "<<endl
        <<" || "<<endl
        <<" | O "<<endl
        <<" | /|\\ "<<endl
        <<" | / \\ "<<endl
        <<" | Game Over"<<endl
        <<"
============"<<endl<<endl;
}break;
        }
}
```

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το παιχνίδι μας, όπως βλέπετε, δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από τις υπερπαραγωγές του Spielberg. Η δράση εναλλάσσεται με το συναίσθημα και ο εντυπωσιασμός με το θαυμασμό! Πέραν των βρετανικά φλεγματικών αστεϊσμών, ελπίζουμε να ανταποκριθήκαμε στις απαιτήσεις αρκετών αναγνωστών για ενασχόληση και με απλούστερα θέματα σχετικά με τη C++ (δίχως τις πολύπλοκες Visual παραμέτρους της). Το πρόγραμμα του μήνα αποτελεί ένα καλό ορμητήριο εξερευνήσεων και πειραματισμών για τους αρχάριους. Και μη νομίζετε πως η φιλοσοφία ενός αξιοπρεπέστερου παιχνιδιού απέχει έτη φωτός. Ξεκινήστε τις προγραμματιστικές αναζητήσεις σας και θα δείτε πως τα πράγματα είναι, ίσως, ευκολότερα από ό,τι φαντάζεστε.

Αλληλογραφία

Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

HAIL TO THE KING - ΜΕΡΟΣ Β'

Αγαπητοί συντάκτες,
Σας γράφω αναφορικά με μία επιστολή που δημοσιεύτηκε στο τεύχος 137 με τίτλο HAIL TO THE KING. Με λύπη μου διαπιστώνω τη μεγάλη καθυστέρηση στη δημοσίευση των επιστολών. Εξηγούμαι: Την ώρα που γράφω την επιστολή είναι μέσα του Μάη, όπως θα τον λέγατε εσείς το μήνα του έτους 3014 της τρίτης εποχής, λίγες μέρες μετά τη στέψη μου. Ο πρόγονός μου, ο Ισίλντουρ, έφυγε από την Γκόντορ για την Αμορ το 4 της τρίτης εποχής. (Ως γνωστόν, πέθανε από μία ενέδρα Ορκ πριν να φτάσει στο βασίλειό του.) Αρα αυτή η επιστολή δεν μπορεί να γράφτηκε μετά το 4 της τρίτης εποχής. Αν, λοιπόν, είναι αυθεντική, πρέπει να τη λάβατε πριν από 3.015 χρόνια.

Τέλος πάντων, συνεχίζω. Προφανώς, όταν ο Ισίλντουρ έβγαλε την απόφαση να επιτρέψει την πειρατεία για να "συνειδητοποιήσουν οι εταιρείες πόσο κακό κάνουν στον εαυτό τους" βρισκόταν δίχως αμφιβολία κάτω από την επήρεια του δακτυλιδιού που έκοψε από το δάκτυλο του Sauron στο πεδίο της μάχης. Ετσι, θεώρησα χρέος μου, ως νόμιμος κληρονόμος της Αμορ και της Γκόντορ, και αφού συνεννοήθηκα με τον Gandalf, να στείλω αυτή την επιστολή για να διορθώσω τα κακώς κείμενα. Ετσι, έχοντας ακόμα υπόψη πόσο κακό προκάλεσε στην Γκόντορ ο πόλεμος με τους Κουρσάρους, καταδικάζω επίσημα κάθε μορφή πειρατείας, είτε αυτή είναι στη θάλασσα είτε στα CDs. Είθε ο Μάνγουε να σας προστατεύει.

Βασιλιάς Elessar του οίκου των Γοργονόδαρων

Υ.Γ. 1: Οσοι δεν καταλαβαίνουν τίποτε από τη δική μου επιστολή ή του Teth'a'Tor και δεν ξέρουν ποιοι είναι ο Elessar (γνωστός και ως Aragorn) και ο Isildur, να τρέξουν αμέσως στο κοντινότερο βιβλιοπωλείο, να αγοράσουν τα "Σιλμαρίλιον", "Χόμπιτ" και "Lord of the Rings", να μην αγγίξουν υπολογιστή για τρεις μήνες (ή τέλος πάντων όσο πάρει στον καθένα να τα διαβάσει) και να τα διαβάσουν με τη σειρά που αναφέρονται.

Υ.Γ. 2: Δεν έγραψα στα Σιντάριν αλλά στη Γουέστρον γιατί λίγοι θα την καταλάβαιναν.

Υ.Γ. 3: Παρακαλώ να δημοσιευτεί.

Μεγαλειότατε,
Υπήρξε όντως μια μικρή καθυστέρηση, όπως πολύ ορθά επισημαίνετε, στη δημοσίευση της επιστολής στην οποία αναφέρεστε, χωρίς όμως δική μας ευθύνη. Βλέπετε, η επιστολή έφτασε σε εμάς μέσω e-mail (elephant mail), που εκείνα τα χρόνια διεκπεραιωνόταν ως εξής: Το μήνυμα γραφόταν σε έναν πάπυρο, τον οποίο έδεναν στους χαυλιόδοντες ενός ελέφαντα. Ο ελέφαντας αυτός ήταν ειδικά εκπαιδευμένος ώστε να έχει πάντοτε άμεση ψυχοπνευματική επαφή με τον Μέγα Αυλάρχη Πατρίκο, που τότε ήταν στα νιάτα του και βρισκόταν στη θέση του αρχιγραμματέως του "PC Master". Δυστυχώς, ένας κυνηγός σκότωσε κατά λάθος τον ελέφαντα, μη γνωρίζοντας πως επρόκειτο για ζώο με ειδική αποστολή, πήρε τους χαυλιόδοντές του και το μήνυμα με τον καιρό θάφτηκε στο χώμα της ζούγκλας της Αμορ. Υστερα από χρόνια τη ζούγκλα αυτή επισκέφθηκε, σε ένα από τα περίφημα ταξίδια του, ο Αντρέας Τσουρινάκης και, ψάχνοντας για απολιθώματα δεινοσαύρων - προγόνων του, βρέθηκε τυχαία μπροστά στον πάπυρο! Μόλις είδε πως αποδέκτης ήταν ο Πατρίκος, τον έφερε αμέσως στο περιοδικό, οπότε και εμείς προχωρήσαμε, χωρίς καμιά καθυστέρηση, στην άμεση δημοσίευσή του. Ετσι έχουν τα πράγματα, άρχοντά μου, για την αποκατάσταση της αλήθειας. Είθε η βασιλεία Σας αιώνια να είναι.



SOULS OF PERIL

Αγαπητό "PC Master",
Εχουμε τη χαρά να σας αναγγείλουμε τη δημιουργία του πρώτου ελληνικού adventure παιχνιδιού τρόμου από τη "3rd Eye Productions". Το όνομα αυτού "Souls Of Peril". Πρόκειται για ένα καθαρόαιμο 1st person point and click adventure με κύριο θέμα τη νεκρομαντεία. Στο παιχνίδι ο παίκτης υποδύεται έναν δημοσιογράφο ονόματι Simon McDeamon, ο οποίος κληρονομεί ένα κάστρο στη Σκωτία. Φτάνοντας εκεί μετά από μία σειρά φρικιαστικών και αινιγματικών γεγονότων, μαθαίνει για την κληρονομιά του... τη νεκρομαντεία. Δεν μπορούμε να αποκαλύψουμε περισσότερα για το σενάριο, αλλά σας υποσχόμαστε ότι το φινάλε θα είναι πράγματι απροσδόκητο...

Το παιχνίδι είναι ακόμη στο στάδιο της ανάπτυξης. Επιπλέον, δεν έχουμε ασχοληθεί με το θέμα της εύρεσης εταιρείας διανομής. Οποιος ενδιαφέρεται, μπορεί να επικοινωνήσει μαζί μας στο e-mail μας soulsofperil@hotmail.com.

Προς το παρόν σάς παραθέτουμε μία screenshot για να πάρετε μια ιδέα από τα γραφικά του (θα είναι σε ανάλυση 800x600x32).

Είμαστε από καιρό αναγνώστες του περιοδικού "PC Master" και θα ήταν τιμή μας μία αναφορά για

το "Souls Of Peril" μέσα σε κάποια στήλη σας σχετική με gaming. Για οποιαδήποτε πληροφορία επικοινωνήστε στο e-mail μας. Σύντομα θα ανεβάσουμε και τη σελίδα μας στο Internet και θα στείλουμε στο περιοδικό σας το πρώτο beta demo του παιχνιδιού.

Με πολλή εκτίμηση
3rd Eye Productions

Αγαπητοί φίλοι,
Περιμένουμε με πραγματικό ενδιαφέρον τη δουλειά σας. Στη στήλη "Adventure & RPG Update" αυτού του μήνα υπάρχει επίσης σχετική αναφορά από τον Ανδρέα Τσουρινάκη. Go for it!

ΕΝΑΣ QUAKER ΜΑΣ ΓΡΑΦΕΙ

Αγαπητό "PC Master",
Πρώτα από όλα σας συγχαίρω για την εξαιρετική δουλειά σας και με χαρά σάς αναφέρω ότι κάθε βράδυ στην προσευχή μου λέω στο Θεό: "Σε ευχαριστώ, Θεέ μου, που με αξίωσες να γνωρίσω αυτό εδώ το αριστούργημα της φύσεως (και του μαστιγίου του Κράτσα)" Χλιοουυυ!!! Ε, τι, μόνο η γλώσσα των άλλων θα κουνιέται από τα γλειψίματα;

Εγώ είμαι ένας νέος αναγνώστης σου (σε διαβάζω από το τεύχος 100). Επίσης, είμαι ένας QUAKER γνωστός (εδώ στις Σέρρες) ως ANTONIO ANARKI "αυτή τη στιγμή όσοι έχουν γευτεί τις βολές μου θα τρέμουν". Τον τελευταίο καιρό, βέβαια, ξέπεσα στο Unreal Tournament και δυστυχώς έρχομαι τρίτος στο Hall of Fame. Βλέπετε, πρώτος είναι ο Vakamara, δεύτερος ο Prodigy και τρίτος εγώ. Α, ρε Prodigy, να δεις που θα σε περάσω!

Για να μη σας ζαλίζω με τα δικά μου, θα σας πω πώς να βελτιώσετε το περιοδικό (μας). Πρώτα πρέπει οπωσδήποτε να κρατήσετε τη στήλη "Hot Sites" και μάλιστα να τη μεγαλώσετε. Ύστερα θα πρέπει να υπάρχει και δεύτερη άποψη στη βαθμολογία των reviews και να ελαττωθούν οι σελίδες των στηλών: "Do it yourself", "Utopia", όπως είπε και ο Elpolo, "PC Flash" και "Abandonware" γιατί λέει παρόμοια πράγματα με άλλες στήλες.

Βέβαια, δεν θα ελαττώνουμε μόνο σελίδες, αλλά θα αυξάνουμε και το μέγεθος μερικών στηλών για να έχουμε πάλι τις ίδιες σελίδες. Ετσι, προτείνω ν' αυξήσουμε το μέγεθος των στηλών "Αλληλογραφία", "User Power", και περισσότερα Λαλημένα Κυκλώματα (κατά προτίμηση 2-3). Τέλος, πρέπει η στήλη "The 4th Coming" να έχει περισσότερες φωτογραφίες.

Ας περάσουμε στο συνοδευτικό CD του "PC Master". Πρώτον, πρέπει να ελαττωθούν τα trailers γιατί είναι μικρής διάρκειας και πιάνουν πολύ χώρο στο CD. Ταυτόχρονα όμως θα έπρεπε να υπάρχουν περισσότερα patches. Επίσης, πρέπει στο CD να υπάρχουν περισσότερα themes, καθώς και saves από παιχνίδια όπως το Diablo 2 και το Red Alert 2 (αν γίνεται, θα ήθελα στο συνοδευτικό CD να βάλετε το Save της τελευταίας πίστας των Soviet του Red Alert 2). Για να βελτιωθεί το συνοδευτικό CD αντί για updates και τέτοια να βάλετε παλιά, ξεχασμένα παιχνίδια, όπως το Double Dragon. Τι μου θύμισα τώρα...

Αυτά ήταν όλα όσα ήθελα να σας πω και να σας επισημάνω. Keep up the good work.

From The Quaker,
Antonio Anarki
antonioanarki@hotmail.com

Υ.Γ. 1: Αγαπητέ κύριε Βούρδουλα... εεε, Κράτσα εννοούσα, θα ήθελα να βρεθούμε μια μέρα από κοντά να σας δείξω τα καινούρια μαστίγια που θα αλλάξουν εποχή και θα γράψουν ιστορία.

Υ.Γ. 2: Σας παρακαλώ, μπορείτε στο συνοδευτικό CD να βάλετε την crystal, yellow και τη red κασέτα pokemon μαζί με εικόνες ή το Hyper Dimension του Dragon ball; Pleeeaaase!!!

Υ.Γ. 3: Sorry for the quite big letter. Ελπίζω σε δημοσίευση.

Φίλε μας,
Σε ευχαριστούμε για τις ενδιαφέρουσες προτάσεις σου, τις οποίες θα εξετάσουμε σοβαρά. Πολλά saved games παιχνιδιών θα βρεις στο "Power Gamer" που κυκλοφορεί στα περίπτερα, καθώς και στα μελλοντικά τεύχη του. Καλό κυνήγι στο Quake!

ΤΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΕΝΟΣ ΣΥΝΤΑΚΤΗ - ΜΕΡΟΣ XXVIII

Στιγμές πάθους και αλλοφροσύνης από μία συνηθισμένη ημέρα του ανελέητου Σαρκ-Σατ:

10:32 π.μ.

Ύστερα από μία νύχτα φαντασιώσεων, ξύπνησα και ανακάθισα ζαλισμένος στο κρεβάτι μου. Το πολυμήχανο και σατανικό μυαλό μου άρχισε να παίρνει αμέσως στροφές, πιο πολλές και από τη Subaru του Colin McRae. Μία καινούρια μέρα ξεκίνησε. Μία μέρα τελείως διαφορετική από τις άλλες. Πρώτα σηκώθηκα, πλύθηκα και έπειτα από ένα απολαυστικό πρωινό που αποτελούνταν από κρέας συντακτών, γαρνιρισμένο με ινδοκάρυδο, βάλθηκα να επιθεωρήσω τη φανταστική συλλογή μου από όπλα και όργανα βασανιστηρίων. Αποφάσισα, τελικά, να πάρω μαζί μου το Chain-Gun, ένα grenade launcher, το τρομερό AK-74 και, φυσικά, το πιστό μου μαστίγιο. Οπλισμένος σαν αστακός και με ένα χαμόγελο θριάμβου στα σαρκώδη χείλη μου, επιβιβάστηκα στη Laborgini Diablo II και κατευθύνθηκα προς την αρένα του "PC Master"...

11:35 π.μ.

Δυστυχώς, μία μανιακή ιδιοφυΐα σαν κι εμένα, τον άφθαρτο Σαρκ-Σατ (και αφήστε τον Bruce Willis κατά μέρος), δεν μπορεί να αποφύγει το κυκλοφοριακό. Είμαι ακόμη στην Diablo μου και απολαμβάνω το κοκτέιλ μου βυθισμένος στις σκέψεις μου. Μόλις μου ήρθε μία άκρως καταπληκτική ιδέα, αντάξια, βέβαια, του απαράμιλλου ήθους και της προσωπικότητάς μου. Ξέρω ότι το καθημερινό μαστίγωμα δεν είναι πια τόσο ενδιαφέρον, γι' αυτό αποφάσισα να αυξήσω τις ουρές του μαστιγίου μου σε 18, μήπως κι έτσι καταφέρω να μπω στο TOP TEN των πιο Ironfist αρχισυντακτών ανά τον κόσμο. Αχ! η μετριοφροσύνη μου με συνταράζει...

12:00 ακριβώς

Πατώντας το πόδι μου στα γραφεία, άκουσα το συναγερμό που μαρτυρεί τον ερχομό μου και αμέσως μετά παρατήρησα μια ασυνήθιστη κινητικότητα. Με το μαστίγιό μου ανά χείρας μπήκα στο διάδρομο να επιθεωρήσω τους πιστούς συντάκτες μου. Σήμερα σκόπευα να σπάσω το ρεκόρ μαστιγώματος, καθώς εχθές χρησιμοποίησα το μαστίγιό μου μόνο 473 φορές... Το απόγευμα θα εκθέσω τις νέες μεθόδους βασανιστηρίων στο συμβούλιο. Είμαι 100% σίγουρος ότι θα ξετρελαθούν - πάντα έτσι γίνεται...

Το γραφείο μου, όπως πάντα, διακοσμημένο σύμφωνα με το γούστο μου - ντοκουμέντα από εκτελέσεις συντακτών, κομμένα μέλη, ομοίωμα της Lara Croft κοντά στο τζάκι συνθέτουν ένα ανεπανάληπτο χάρμα οφθαλμών. Με τα 682 παιχνίδια ανά χείρας πάτησα το κόκκινο κουμπί που βρίσκεται δίπλα σε ένα από τα βγαλμένα δόντια του Καφούρου και πρόσταξα όλο το συντακτολόι να προσέλθει με σειρά προτεραιότητας στο γραφείο μου. Φυσικά, το ποίμνιό μου με υπάκουσε κι έτσι κανείς δεν έμεινε παραπονεμένος. Καθένας είχε φύγει με το παιχνίδι του και με το καθημερινό μαστίγωμά του. Τώρα τελευταία έχω καθιερώσει μία αλά Σαρκ-Σατ ανεπανάληπτη μέθοδο ψυχαγωγίας, η οποία από ό,τι ακούω κάνει θραύση στο εξωτερικό. Ετσι, σήμερα το απόγευμα θα βάλω τα δύο μεγαλύτερα καθάρματα του γραφείου μου να κονταροχτυπηθούν. Φαντάζομαι και τη φωτεινή επιγραφή να λέει: "Kafouros vs Kontis: Street Fighter New Edition". Το μόνο στο οποίο κολλάω κάπως είναι ότι η τιμή του εισιτηρίου μάλλον θα κυμανθεί γύρω στις 20.000-40.000 (ευρώ εννοείται). Τύφλα να έχει ο Gladiator...

Αλληλογραφία

19:42 μ.μ.

Ολα έγιναν όπως ακριβώς τα σχεδίασα. Το συμβούλιο αποτελάθηκε με τις νεωτεριστικές ιδέες μου. Ετσι, εκτός από την αναβάθμιση του μαστιγίου μου, αποφασίστηκε να καθιερωθεί ο θάλαμος αερίων, ο ραβδισμός, το σούβλισμα, το τηγάνισμα, το βράσιμο και, τέλος, το πασίγνωστο "γαρνίρισμα συντάκτη με πυρίτιδα και ρίξιμο στο καμίνι". Δυστυχώς, όμως, το μαρτύριο του Πατρίκου αποφασίστηκε να εφαρμοσθεί σε μισό χρόνο από τώρα, καθώς δεν έχω εμφανίσει ακόμα τις γυμνές φωτογραφίες του. Ελπίζω να εξιλεωθώ κάνοντας πρακτική εφαρμογή στο Chaingun...

22:45 μ.μ.

Μόλις έλαβα μία πολύ ευχάριστη είδηση: Επιτράπηκε, τελικά, η κυκλοφορία του εγχειριδίου μου σχετικά με τις ανατολικές τεχνικές βασανισμού συντακτών και τα κινεζικά μαρτύρια. Και όχι μόνο αυτό: Το βιβλίο μου έγινε best-seller προτού προλάβει καν να κυκλοφορήσει! Ανακουφισμένος, αποφάσισα να αντικαταστήσω το uzi μου με ένα ολοκαίνουριο bazooka. Μάλλον αύριο θα κάνω σκοποβολή στο κεφάλι του Φουρνιστάκη. Ισως λίγο σκληρό, αλλά τι να κάνουμε; Αυτά έχει η ζωή.

23:59 μ.μ.

Ακόμη μία μέρα έχει φθάσει στο τέλος της. Η αδιαμφισβήτητη ιδιοφυΐα που ακούει στο όνομα Vantor πρόκειται να αναπαυθεί (όχι εν ειρήνη όπως θα ήθελαν μερικοί). Υστερα από όλα όσα συνέβησαν, έχω πλέον σίγουρα το Oscar α' ανδρικού ρόλου, των ειδικών εφέ και του πρωτότυπου σεναρίου. Ε, πώς να το κάνουμε, μία προσωπικότητα όπως η δική μου δεν συναντιέται κάθε μέρα...

(Καλύτερα να κρύβω το θεϊκό ημερολόγιό μου, γιατί αν το βρει κανένας Τσουρινάκης θα με προφτάσει στον Μάκη Τριανταφυλλόπουλο - και τότε ποιος με κρατάει... τα αυτόγραφα στο τέλος παιδιά!)

*@ * The killer of the pezodromos *@*

Υ.Γ.: Ο ανεπανάληπτος Σαρκ-Σατ απαιτεί άμεση δημοσίευση, γιατί αλλιώς θα επιταχύνει την εφαρμογή του μαρτυρίου του Πατρίκου! Νομίζω πως μόνο αυτό είναι αρκετό και για δημοσίευση και για ένα ταπεινό σκιτσάκι από μέρος του Λυρή...

Φίλε μας,

Επιτέλους, ιδού ένας προφήτης ανάμεσα στους αναγνώστες μας! Κατάφερες πραγματικά να αποδώσεις μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια με πλήρη πιστότητα όσα συνέβησαν την ημέρα ακριβώς που διάβασα το γράμμα σου! Σε ένα μόνο έπεσες έξω: Τελικά, το Oscar α' ανδρικού ρόλου πήγε σε εκείνο τον ξενέρωτο, τον δήθεν μονομάχο, και ξεχάστηκαν τελείως τα ηρωικά παιδιά του "PC Master" που θα έγραφαν έπος μέσα στο Κολοσσαίο με την ειδική εκπαίδευση τόσων χρόνων... Αντε, να μην πω ποια ήταν η πηγή έμπνευσης αυτών που έφτιαξαν τη διαφήμιση γνωστού ποτού με τον Καϊτέλ και τα λιοντάρια, γιατί θα γελάσει κάθε πικραμένος!

FORMAT STORIES

Αγαπητό "PC Master",

Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω, παρά το γεγονός ότι είμαι αναγνώστης του καλύτερου περιοδικού που κυκλοφορούσε, κυκλοφορεί και θα κυκλοφορεί στην αγορά και ασχολείται με τον κόσμο της πληροφορικής, (σλουρπ!) εδώ και 3,5 χρόνια. Είμαι κάτοχος ενός πανάρχαιου Pentium 166MHz, με 32MB RAM, Direcxt 8.0, με SoundBlaster 16 Pro με... σταματάω (γιατί δεν έχω όρεξη να συνεχίσω ούτε εσείς να ακούσετε).

Οσον αφορά στο θέμα της πειρατείας είμαι υπέρ της αντιγραφής. Από τα 22 παιχνίδια που έχω, μόνο ένα είναι αυθεντικό - έτσι για δείγμα - και σε αυτό το 1, επειδή είμαι Ο αρχιγκαντέμης, έγινε μία βλακεία (συγχωρήστε με για το κακό λεξιλόγιο, αμάρτησα) με το unistall, τη διαγραφή και την προσθαφαίρεση και ενώ μου σβήστηκε, ο υπολογιστής μου το θεωρούσε γραμμένο. Εξηγούμαι: Ενα αρχείο βρισκόταν στον κάδο ανακύκλωσης και δεν έλεγε να βγει. Δεν περιμένω να καταλάβετε, ούτε εγώ έχω καταλάβει τι έγινε. Τελικά, αναγκάστηκα να κουβαλήσω τον επεξεργαστή μου και να τον πάω με τα πόδια στο κατάστημα παιχνιδιών της γειτονιάς μου. Εκανε format στο σκληρό δίσκο και μετά όλα έφτιαξαν. Χαλάλι το ρεζίλεμα, που μες στο μεσημέρι κουβαλούσα τον επεξεργαστή μου σαν τον βλάκα. Ελπίζω να μη σας κούρασα, -αν συνέβη αυτό, πάρτε ένα-δύο πακέτα ασπιρίνες να συνέλθετε. Συγχωρέστε με για το μεγάλο μέγεθος του γράμματος. Εκλιπαρώ και ικετεύω σε δημοσίευση, καθώς είναι η πρώτη φορά που σας γράφω και, δυστυχώς, δεν θα μπορέσω να σας ξαναγράψω για τα επόμενα τρία χρόνια (το λύκειο, ξέρετε).

Φιλικά,

Δημήτρης (GOLEM)

Φίλε Δημήτρη,

Αν ξανασυναντήσεις παρόμοιο πρόβλημα, κάνε τα εξής: Scandisk και Defragment στο σκληρό δίσκο σου (από το Start - Programs - Accessories - System Tools) και, αν ακόμα και τότε δεν σβηστούν τα αρχεία που θέλεις, κάνε επανεκκίνηση σε DOS mode και είναι σχεδόν σίγουρο πως θα καταφέρεις να τα διαγράψεις με το παραδοσιακό del του παλιού, καλού DOS! Πίστεψέ με, το έχω δει να συμβαίνει άπειρες φορές...

ΑΝΑΣΥΓΚΡΟΤΗΣΟΥ, ΡΕ!

Αγαπητό περιοδικό,

Εχω υπολογιστή Pentium III στα 400MHG με μνήμη 64MB και σκληρό δίσκο (6GB). Ακόμα έχει κάρτα γραφικών Trident 3D Image 9750PCI (v6.4554 23 η 98) και μία απλή κάρτα ήχου.

Το πρόβλημά μου είναι ότι δεν μπορώ να ολοκληρώσω καλά την ανασυγκρότηση του σκληρού δίσκου. Αφού κάνω έλεγχο σφαλμάτων και εξέταση δίσκου, δεν βρίσκω κανένα πρόβλημα και ξεκινάω την ανασυγκρότηση. Μόλις φτάσει το 3% ξαναγυρνάει στην αρχή. Τα προγράμματα είναι όλα κλειστά και λειτουργεί μόνο το πρόγραμμα ανασυγκρότησης δίσκων. Τι πρέπει να κάνω;

Θέλω ακόμα να σας δώσω συγχαρητήρια για το περιοδικό που εκδίδετε. Η θεματολογία είναι φοβερή και οι συντάκτες σας κατέχουν τον όρο "πληροφορική".

Ευχαριστώ,

Ασωνίτης Περικλής

Φίλε Περικλή,

Δεν κλείνεις και τον άτιμο τον screensaver; Συνήθως αυτός κάνει τη ζημιά! Βεβαιώσου επίσης πως όλα τα προγράμματα είναι κλειστά, όχι κοιτώντας απλώς την taskbar, αλλά πατώντας μία φορά Alt-Ctrl-Del. Πολλές φορές υπάρχει κάποιος "ένοχος" που θα αποκαλυφθεί, θέλει δεν θέλει, με αυτό τον τρόπο...

O RAGNAR ΚΑΙ Η ΚΑΤΕΡΙΝΑ

Αγαπητοί συντάκτες του "PC Master",

Αφού σας πω ότι σας θαυμάζω για διάφορους λόγους, να επισημάνω ότι το γράμμα απευθύνεται στην Κατερίνα (τ. 135), μια και όπως σημειώνει και η ίδια, θέλει γνώμες ενδιαφερομένων!

1. Θέλω να της πω ότι όντως όλοι οι άντρες που ασχολούνται με τα PCs και τα games είναι καρακομπλεξικοί (νέα λέξη, έξυπνη...) και άσχημοι. Να φανταστείτε, όταν βλέπω στο δρόμο κάποιον άσχημο άντρα, σκέφτομαι: Σίγουρα ασχολείται με υπολογιστές και ονειρεύεται ανελέητα τη Λάρα. Μάλιστα όσο πιο άσχημος τόσο πιο σκληροπυρηνικός παιχνιδάς και ερωτευμένος με τη Λάρα θα είναι. Να δείτε σε τι κατάσταση βρίσκομαι εγώ, αν σκεφτείτε ότι ασχολούμαι με τα games εδώ και 10 χρόνια. Μάλλον δεν βλέπομαι! Και ένα σημαντικό: Οπως τον περιγράφεις, σίγουρα θαυμάζεις τον ήρωα του Rune, έτσι; Ε, λοιπόν δεν θα περιμένεις άλλο, θα σου στείλω το τηλέφωνό του. Μήπως όμως είναι πολύ όμορφος για σένα;

2. Μάλλον είσαι πολύ μικρή για να κρίνεις τους άντρες έτσι - όχι ότι δεν είμαστε τέτοιοι :-), αλλά μεγαλώνοντας και βγαίνοντας και λίγο έξω, θα τα δεις από άλλο πρίσμα (και θα σου αρέσει!).

Υ.Γ.1: Ασχετο, αλλά θέλω να το πω κάπου. Εμένα γιατί το Myst μου φάνηκε εύκολο, ενώ όλοι λένε το αντίθετο (π.χ. Τσουρινάκης, και όχι μόνο); Για το 80% των γρίφων υπάρχει λύση έτοιμη στο στόμα, αν ψάξεις λίγο μέσα στο ίδιο παιχνίδι (Tower, βιβλία, χαρτάκια, σχήματα, αριθμοί κ.λπ.).

Υ.Γ. 2: Χα, ξέρω ποιος απαντάει στην αλληλογραφία. Σ' όλα τα περιοδικά έχω παρατηρήσει ότι αυτή την υπεύθυνη (και βρώμικη) δουλειά, την κάνουν πάντα οι αρχισυντάκτες! Αν δεν απαντήσετε, θα έρθω με λιβάνι στα γραφεία σας!

Ιωάννης "RAGNAR" Β.

Φίλε μας,
Τελικά, η Κατερίνα, όπως βλέπω, "τσίγκλησε" αρκετούς από εσάς! Δεν ντρέπεστε, βρε, μια αναγνώστρια βρέθηκε να γράψει τη γνώμη της και γυρέψατε όλοι να τη φάτε... Χάθηκαν οι τζέντλεμαν, τελικά, στην εποχή μας (μόνο ο Πατρίκος απέμεινε να κρατάει τα μπόσικα, κι αυτός λόγω επιθέτου)!

GAMES, NAPSTER ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Αγαπητό "PC Master",

Παραλείποντας το γνωστό μέρος των ηχητικών σλουρπ, μπαίνω κατευθείαν στο ψητό. Διαβάζοντας τις εξελίξεις στο χώρο του gaming τους τελευταίους 10 μήνες (από τον Ιούλιο), έβγαλα κάποια πολύ χρήσιμα συμπεράσματα, τα οποία παραθέτω παρακάτω:

✓ Θα διαφωνήσω κάθετα με όσους κατηγόρησαν τον Ανδρέα για το review του Diablo II, καθώς το παιχνίδι πραγματικά είχε αρκετά μειονεκτήματα σε σχέση με τον προκάτοχό του. Παρ' όλα αυτά, η playability και η αντοχή στο χρόνο που το χαρακτήριζε πιστεύω ότι υπερείχε κατά πολύ έναντι κάθε άλλου Action/RPG και αυτά ήταν τα στοιχεία που ώθησαν τους πάντες στο να τρέξουν να το αγοράσουν. Εγώ ακόμα το παίζω και το είχα αγοράσει περίπου τον Ιούλιο.

✓ Το θέμα με το θάνατο των adventures πιστεύω ότι έχει εξαντληθεί, αλλά θα ήθελα να εκφράσω μία διαφορετική άποψη όντας έξω από το χώρο [δεν ασχολούμαι παρά μόνο με ελάχιστες εξαιρέσεις (βλ. LucasArts & Monkey Island III/IV, Grim Fandango και μερικά άλλα)]. Σίγουρα ο χώρος περνούσε μία κρίση. Και το λέω δίνοντας ένα αρκετά φωτεινό παράδειγμα. Στη Δράμα δύο είναι τα "αναγνωρισμένα" καταστήματα για PC games. Λοιπόν, έτυχε να περάσω μια μέρα να αγοράσω ένα δώρο για έναν κολλητό. Μπαίνω, κατευθύνομαι προς τη βιβλιοθήκη και αρχίζω να ψάχνω για κάποιο αξιοπρεπές strategy. Τζίφος! Πού να το βρεις, αφού δεν υπάρχει. Προκαλώ κάθε αναγνώστη του "PC Master" με την ανάλογη εμπειρία να στείλει e-mail. Αλλά ξεφύγαμε. Λοιπόν, η βιβλιοθήκη του εν λόγω καταστήματος ήταν γεμάτη με adventures και μάλιστα από αυτά που πολλές φορές έχουν αναφερθεί από τις στήλες του "PC Master". Π.χ. Dracula 2, Necronomicon, EFMI IV, Riddle Of The Sphinx, Opsys, Louvre: The Final Curse, The Longest Journey κ.ά.



✓ Για την πειρατεία, όχι δεν θα αναφερθώ (αρχισυντάκτης: Thank God!!!).

✓ Θα αναφερθώ όμως στη συνεχή εξέλιξη της τεχνολογίας που με βρίσκει, όπως και την πλειονότητα της computer society, εντελώς αντίθετο. Διαθέτω έναν Pentium II 350MHz, 128MB RAM, Diamond Viper 550. Διερωτώμαι πολλές φορές γιατί να κάνω αναβάθμιση. Και ΟΛΑ τα παιχνίδια μπορώ να τα παίξω και σε μεγάλες αναλύσεις (η Riva TNT δίνει ρέστα) και στο Internet να μπω και τις εφαρμογές να τρέξω και ό,τι άλλο θες. Και ξαναρωτώ γιατί; Γιατί οι εκάστοτε εταιρείες μάς βομβαρδίζουν καθημερινά με τεχνολογικές εξελίξεις ουσιαστικά απλησίαστες οικονομικά και ταυτόχρονα μη ουσιαστικές; Η απάντηση έχει δοθεί πολλές φορές μέσω αυτής της στήλης. Εχω να προσθέσω κάτι ακόμα που το έχω υιοθετήσει ως κανόνα τα τελευταία χρόνια: "Ο,τι δουλεύει, μην το αλλάζετε. Θα βρείτε τον μπελά σας."

✓ "Το Napster πέθανε, ζήτω το Napster" θα μπορούσε να ήταν ο γενικός τίτλος του "PC Master" Απριλίου 2001. Πράγματι στο Internet πλέον μπορείς να βρεις τα πάντα χωρίς να προσπαθήσεις πολύ. Μπορεί το Napster να πάει για διάλυση ή αλλαγή της μορφής του, όμως υπάρχουν εκατοντάδες άλλα προγράμματα που κάνουν ακριβώς την ίδια δουλειά. Με τη μουσική ασχολούμαι από μικρός. Θυμάμαι έψαχνα ολόκληρα μαγαζιά για να βρω συγκεκριμένα τραγούδια και όταν ήρθε το Internet και το Napster όλα άλλαξαν. Από εκεί και πέρα, παράνομα ή όχι, το ζήτημα είναι πως τα τραγούδια είναι διαθέσιμα, αρκεί λίγο ψάξιμο παραπάνω.

Αυτά προς το παρόν. Θα ήθελα να σας ευχαριστήσω προκαταβολικά για όλες τις ευχάριστες ώρες που μας χαρίζετε. Keep up the good work.

Με απεριόριστο σεβασμό, ο από βρεφικής ηλικίας αναγνώστης σου,

Αρβανιτίδης Ευθύμης X_Densar

Υ.Γ. 1: SC: BROODWAR, The Best Strategy Ever!!!

Υ.Γ. 2: BG II: The Best RPG Ever!!!

Υ.Γ. 3: Παρακαλώ για δημοσίευση - κλαψ! το τελευταίο πήγε στον κάλαθο...

Φίλε Ευθύμη,
Οπως βλέπεις, το γράμμα σου μόνο στον κάλαθο δεν κατέληξε! Τα adventure games δείχνουν να πηγαίνουν αρκετά καλά αυτή την περίοδο, με ενδιαφέρουσες κυκλοφορίες που άλλωστε φιλοξενούμε και στα reviews μας. Οσο για το Napster, καταθέτουμε τη δική μας άποψη και από τη στήλη "User Power" αυτού του τεύχους, ενώ βεβαίως θα συνεχίσουμε και στο μέλλον τη σχετική αρθρογραφία. Ελπίζουμε το ότι είσαι αναγνώστης μας από... βρέφος να μην επηρέασε ιδιαίτερα την ψυχοσύνθεσή σου, αν και ο σκιτσογράφος μας μάλλον διαφωνεί ολίγον!

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι ένας (σχετικά) νέος (όμως φανατικός) αναγνώστης σου. Τα συγχαρητήριά μου για όλη τη δουλειά που γίνεται στο περιοδικό. Πιστεύω πως είναι το κορυφαίο στο χώρο του. Θεω-

ρώ σωστή την έκδοση του περιοδικού (ξανά) κάθε μήνα, αφού πιστεύω ότι αν συνέχιζε να βγαίνει κάθε δεκαπέντε μέρες, θα παρουσιαζόταν πρόβλημα στο να βρεθούν θέματα και παιχνίδια για παρουσίαση. Το περιοδικό μ' αρέσει πάρα πολύ έτσι όπως είναι τώρα, αν και θα ήθελα να γίνουν κάποιες αλλαγές:

1. Θα έπρεπε να μειωθεί η στήλη UTOPIA, γιατί πιστεύω πως είναι μεν ενδιαφέρουσα, αλλά δεν πιστεύω πως θα έπρεπε να "πιάνει" τόσες σελίδες.

2. Οσον αφορά στη στήλη HOT SITES, πιστεύω πως θα πρέπει και αυτή να μειωθεί λιγάκι (π.χ. 2 σελίδες).

3. Να δοθούν λίγες παραπάνω σελίδες στη στήλη NET HOBBIES.

4. Η στήλη ABANDONWARE πιστεύω πως είναι πολύ καλή και θα ήθελα κάθε μήνα (όπως και γίνεται) να δίνονται διευθύνσεις για παλιά παιχνίδια.

5. Θα ήθελα να σας συγχαρώ για τα ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ, αν και ένα κάθε μήνα δεν πιστεύω πως αρκεί (αν και πάντα είναι πολύ πετυχημένο).

Πιστεύω πως με κάποιες βελτιώσεις όπως οι παραπάνω το ήδη πολύ ωραίο περιοδικό θα γινόταν ακόμα καλύτερο.

Μια και το θυμήθηκα, πιστεύω πως όλοι οι αναγνώστες του "PC Master" θα προτιμούσαν το CD να έχει λίγα περισσότερα demos.

Ως μεταλλάς εδώ και χρόνια δεν θα μπορούσα να μην απορήσω με τα λεγόμενα του bli][zer. Δεν μπορώ να καταλάβω, bli][zer, τι έχουν αντιγράψει οι Iced Earth από τους Metallica. Εχω ακούσει πολύ τους Metallica, πάρα πολύ τους Iced Earth, αλλά και δεν μπορώ να βρω κάτι κοινό μεταξύ τους. Μ' αρέσουν υπερβολικά οι Iced Earth (όπως είπα και πριν δεν πιστεύω πως έχουν αντιγράψει κάτι από τους Metallica), αν και δεν θέλω να συγκρίνω συγκροτήματα (ιδίως όταν αυτά δεν έχουν σχέση μεταξύ τους). Επειδή όμως αν συνεχίσω να γράφω για μουσική δεν θα τελειώσω ποτέ, προτιμώ να μείνω σε αυτά τα λίγα που προανέφερα. Κάπου εδώ θα πρέπει να τελειώσω και εύχομαι στο "PC Master" να είναι πάντα το καλύτερο.

Σας χαιρετώ,
Χρήστος "Kavir"

Υ.Γ. 1: Iced Earth Kix Ass (φίλε bli][zer).

Υ.Γ. 2: Ελπίζω σε δημοσίευση του γράμματός μου.

Φίλε μας,
Το γράμμα σου, όπως βλέπεις, φιλοξενείται αυτόν το μήνα από τη στήλη μας. Ολες οι προτάσεις σου ελήφθησαν σοβαρά υπόψη. Αλλωστε το "PC Master" βασιζόταν, βασίζεται και θα βασίζεται στις δικές σας απόψεις και προτιμήσεις, που πάντοτε αποτελούν την κινητήρια δύναμή μας!

ΠΕΡΙ... ΤΟΥΡΚΙΑΣ

Αγαπητό "PC Master",

Σας στέλνω αυτό το γράμμα για να απευθυνθώ στο συντάκτη σας κ. Καφούρο με αφορμή τα σχετικά με την Τουρκία σχόλιά του στη σελίδα 18 του τεύχους Μαρτίου. Οπως απαίτησε ο ίδιος, επισκέφθηκα τη διεύθυνση http://www.geocities.com/capitolhill/congress/1881. Φυσικά, δεν περίμενα να διαβάσω τα κείμενα αυτού του site για να μάθω τις καταστροφές που έχει προκαλέσει η Τουρκία στην ανθρωπότητα (ελπίζω πως και ο κ. Καφούρος δεν έμαθε για το θέμα από εκεί, γιατί δείχνει να θεωρεί το site το μόνο αποδεικτικό στοιχείο των τουρκικών πράξεων). Το θέμα, όμως, είναι άλλο: Για ποιον λόγο πιστεύετε, κ. Καφούρε, ότι η Τουρκία δεν έχει θέση σε ένα ιστορικό πολεμικό game της Αναγέννησης; Αν είχατε έστω και ελάχιστες γνώσεις ιστορίας, θα ξέρατε ότι η Τουρκία αποτελούσε από τον 15ο έως και το τέλος του 18ου αιώνα μία μεγάλη αυτοκρατορία που έπαιζε ενεργό ρόλο στις πολιτικές, οικονομικές και πολεμικές εξελίξεις στην Ευρώπη. Η παρουσία της, λοιπόν, είναι κάτι παραπάνω απαραίτητη σε ένα παιχνίδι που αναφέρεται σε πραγματικά ιστορικά γεγονότα αυτής της εποχής (όπως και στο Age Of Empires 2 για τους ίδιους λόγους). Πείτε μου, παρακαλώ, κ. Καφούρε, με ποιον τρόπο θα μπορούσε να προκαλέσει περισσότερα δεινά στην ανθρωπότητα μέσω ενός απλού παιχνιδιού στρατηγικής; Δηλαδή η παρουσία των Γερμανών, ας πούμε, σε παιχνίδια (σειρές Close Combat, Commandos κ.λπ.), οι οποίοι έχουν συντελέσει ακόμα μεγαλύτερα εγκλήματα κατά της ανθρωπότητας, δεν σας ενοχλεί; Μήπως, τελικά, ψάχνετε ευκαιρία να εκφράσετε την αδιαμφισβήτητη αντιπάθειά σας προς τη γείτονα χώρα (όπως έχετε κάνει και σε πολλές άλλες περιπτώσεις); Νομίζω πως άνθρωποι όπως εσείς, που χρησιμοποιούν το επάγγελμά τους χωρίς ευσυνειδησία, συντελούν στην αύξηση του φανατισμού που υπάρχει μεταξύ των δύο λαών.

Αυτά ήθελα να πω, και θα ήμουν ευγνώμων αν είχα μία απάντηση από τον ίδιο το συντάκτη. Παρακαλώ επίσης σε δημοσίευση για να δούμε και γνώμες άλλων αναγνωστών.

Ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη αν έγινα αγενής σε κάποια σημεία του γράμματος. Συγχαρητήρια για τη γενική εικόνα του περιοδικού, η οποία όμως πιστεύω πως έχει ακόμα περιθώρια βελτίωσης.

Ο τακτικός αναγνώστης σας
Μίγγας Γρηγόρης

Ο Ηλίας Καφούρος απαντά (διευκρινίζουμε ότι όσα ακολουθούν αποτελούν προσωπικές απόψεις του και δεν συνιστούν επίσημη τοποθέτηση του περιοδικού):

Κύριε Γρηγόρη,
Διάβασα το γράμμα σου και, όπως βλέπεις, ανταποκρίθηκα στην πρό(σ)κλησή σου να απαντήσω. Θα επιχειρήσω, λοιπόν, να το πράξω, ακολουθώντας τη δομή του δικού σου γράμματος.

Καταρχήν, δεν νομίζω ότι άφησα κάπου να εννοηθεί ότι το εν λόγω site είναι το μόνο αποδεικτικό στοιχείο για το... έργο της Τουρκίας. Φροντίζει η ίδια και αποδεικνύει καθημερινά το... ανθρωπιστικό και δημοκρατικό πρόσωπό της. Ωστόσο, νομίζω πως κάθε νοήμων και σκεπτόμενος άνθρωπος δεν θα περιμένει από εμένα ή από κάποιο site να μάθει την αλήθεια. Οποιος έχει μάτια βλέπει...

Γενικά, λοιπόν, πιστεύω και διαλαλώ ότι, παρ' όλο που η γειτονική χώρα υπήρξε μεγάλη αυτοκρατορία για πολλά χρόνια, δεν προσέφερε απολύτως ΚΑΝΕΝΑ θετικό στοιχείο στην ανθρωπότητα - το αντίθετο μάλιστα. Το μόνο που έχει να επιδείξει είναι σφαγές και γενοκτονίες. Θα μου πεις ότι όλες οι αυτοκρατορίες βασίστηκαν σε σφοδρές συγκρούσεις και αιματοχυσίες. Με τη διαφορά, όμως, ότι προσέφεραν και κάποια καλά στην ανθρωπότητα (όχι όλες, βέβαια).

Δυστυχώς, έχω μάλλον περισσότερες ιστορικές γνώσεις, από όσες θα 'πρεπε. Βλέπεις, αγαπητέ, δεν έμεινα προσηλωμένος σε αυτά που μας έμαθαν (ή μάλλον σε αυτά προς τα οποία μας "κατεύθυναν") στο σχολείο. Αν δεν γνωρίζεις την ιστορία, δεν μπορείς να καταλάβεις το παρόν αλλά ούτε και να δεις τα σημάδια του μέλλοντος - σε κανέναν τομέα της ανθρώπινης ζωής.

Τώρα, όσο για τη θέση μου ότι η συμμετοχή της Τουρκίας στο παιχνίδι θα προκαλούσε περισσότερα δεινά, νομίζω ότι δεν χρειάζεται και πολύ κόπο για να γίνει κατανοητό το ύφος μου. Αλίμονο, άλλωστε, αν πιστέψει κάποιος πως μια χώρα μπορεί να κάνει κάτι τέτοιο! Να σου πω την αλήθεια, μου αρέσει να συναντώ τους Τούρκους σε τέτοια παιχνίδια. Είναι οι αγαπημένοι μου αντίπαλοι!

Πέρα από την πλάκα, αν εσύ ή κάποιος άλλος δεν συμφωνεί με κάποια πράγματα που γράφω (το ίδιο ισχύει και για τα γραφόμενα άλλων συναδέλφων), δεν έχει κανένα δικαίωμα να καταφέρεται έτσι εναντίον μου. Καθένας είναι ελεύθερος να πιστεύει ό,τι θέλει. Δεν έχει κανένα δικαίωμα όμως να κατηγορεί τον άλλον για τα πιστεύω του.

Οσο ζω, δεν ξεχνώ...
Ζε-Ηλίας Καφούρος

Λίστα InterNet Cafés

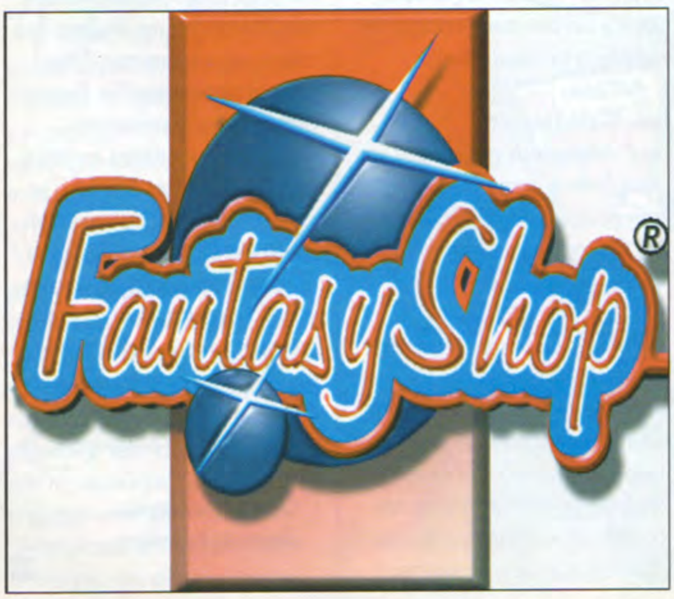


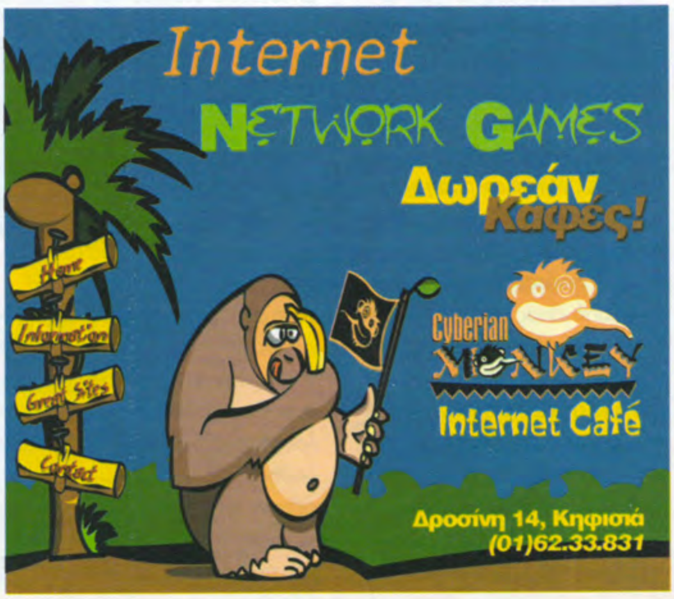
του PC master

Αν είστε ιδιοκτήτης Internet café και θέλετε να σας καταχωρίσουμε στη λίστα των Net cafés του "PC Master", παρακαλώ επικοινωνήστε με τον κα Θεοδοσίου στο τηλέφωνο 9238672-5 ή στο e-mail: aspa@compupress.gr









Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά οτιδήποτε ενδιαφέρει τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Ζε-Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr



JURASSIC PARK III

Είδος Περιπέτεια
Σκηνοθεσία
Joe Johnston
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
JSam Neill, William H. Macy, Tea Leoni, Alessandro Nivola, Michael Jeter, Trevor Morgan

Το "**Jurassic Park 3**", όπως γίνεται εύκολα αντιληπτό, αποτελεί τη συνέχεια των δύο προηγούμενων ταινιών "Jurassic Park", που δημιουργήθηκαν υπό την υψηλή εποπτεία του "μάγου του Hollywood" **Steven Spielberg** (είναι και ο executive producer). Ο σκηνοθέτης **Joe Johnston** έχει συνεργαστεί μαζί του και στην ταινία "Raiders of the Lost Ark". Επίσης, για άλλη μία φορά, οι "μάγοι" της Industrial Light & Magic και ο Stan Winston είναι έτοιμοι να ενώσουν τις δυνάμεις τους και να δημιουργήσουν τα εκπληκτικά εφέ και τους δεινοσαύρους (όσοι έχετε δει κάποιο από τα προηγούμενα JP, θα καταλαβαίνετε περί τίνος πρόκειται). Τέλος, το σενάριο είναι του Peter Buchman, την παραγωγή έχουν αναλάβει οι Kathleen Kennedy και Larry Franco, ενώ οι χαρακτήρες βασίζονται σε δημιουργίες του συγγραφέα Michael Crichton.

Εχουν περάσει 4 χρόνια από τα γεγονότα που έλαβαν χώρα στο "Jurrasic Park II". Ο Dr Alan Grant (**Sam Neill**) προσπαθεί να βρει οικονομικούς πόρους για να εξετάσει τη νέα θεωρία του (σ.σ.: Μα καλά, δεν θα βάλει ποτέ μυαλό αυτός ο άνθρωπος;) για την εξυπνάδα των velociraptors (πτεροδάκτυλων). Εκείνη την περίοδο τον πλησιάζει ένας εύπορος τυχοδιώκτης (**William H. Macy**) και η σύζυγός του (**Tea Leoni**) και του ζητούν να τους συνοδέψει σε ένα ταξιδάκι στο νησί Sorna. Το κακόφημο αυτό νησί, πρώην τομέας της InGen, έχει γίνει το βασικό "βοσκοτόπι" για τα φανταστικά δημιουργήματα του John Hammond και συνάμα μαγνήτης για τους λάτρεις της περιπέτειας που περιμένουν να τα συναντήσουν.

Ο doctor, λοιπόν, ξεκινάει μαζί με τους οικοδεσπότες του για ένα ταξίδι αναψυχής - έτσι τουλάχιστον νόμιζε. Μαθαίνει όμως πως πριν από λίγο καιρό ένα άλλο αεροπλάνο, στο οποίο επέβαινε και ο 12χρονος γιος τους, έπεσε κάτω από αδιευκρίνιστες συνθήκες (οι πληροφορίες μου μιλάνε για επίθεση πτεροδακτύλων!). Απώτερος σκοπός του τρέχοντος ταξιδιού δεν είναι η... αναψυχή, αλλά η εύρεση του παιδιού τους. Φυσικά, ο ήρωας, αν και απροετοίμαστος, δεν μπορεί να πει όχι σε αυτήν την πρόκληση (λάτρης της περιπέτειας γαρ!).



> Στην ταινία θα δούμε όλες τις γνωστές μορφές των μεγαλόσωμων σαυρών, ενώ δεν θα λείψουν και οι νέες εμφανίσεις.

Στην επικίνδυνη προσπάθειά τους να βρουν τους επιζήσαντες και να δραπετεύσουν από εκεί, η μικρή ομάδα μας θα βρεθεί αντιμέτωπη με νέα, τρομερά πλάσματα, αφανέρωτα δημιουργήματα της InGen. Ο Grant είναι πλέον αναγκασμένος να μάθει από πρώτο χέρι τις φοβερές επιπτώσεις της θεωρίας του περί "νοημοσύνης των Raptors"! Στην ταινία θα δούμε όλες τις γνωστές μορφές των μεγαλόσωμων σαυρών που συναντήσαμε και στις προηγούμενες ταινίες, ενώ δεν θα λείψουν -γεγονός αναμενόμενο- και οι νέες εμφανίσεις. Η σημαντικότερη εξ αυτών ακούει στο όνομα "**Spinosaurs**". Πρόκειται για έναν δεινόσαυρο ισοδύναμο του μεγαλοπρεπούς τυραννόσαυρου (T-Rex). Φαντάζεστε να σας κυνηγούν δύο τέτοια πλάσματα; Ποιος τη χάρη σας!

Στα δύο προηγούμενα JP οι υπολογιστές έκαναν θαύματα, αφού μέσω αυτών -κατά κύριο λόγο- ζωντάνεψε ένας πραγματικά... χαμένος κόσμος. Τα οπτικά εφέ ήταν κάτι παραπάνω από εντυπωσιακά. Ασφαλώς κάτι ανάλογο περιμένουμε να δούμε και στο τρίτο μέρος, όπου και πάλι οι υπολογιστές θα έχουν τον πρώτο λόγο.

Το μεγάλο ερώτημα που παραμένει αναπάντητο είναι αν το "Jurassic Park III" θα είναι τελικώς sequel ή prequel. Ο Sam Neill φέρεται να δήλωσε πως η ταινία θα είναι ουσιαστικά prequel και θα αναφέρεται σε γεγονότα που συνέβησαν πριν από αυτά του "Lost World" (JP II). Αλλοι πάλι κάνουν λόγο για επίσημο sequel. Μάλιστα λέγεται πως και ο ίδιος ο Spielberg το βλέπει απ' αυτήν την... οπτική γωνία. Ακόμη, βέβαια, απάντηση στο ερώτημα αυτό δεν μπορεί να δοθεί με ακρίβεια. Το γεγονός όμως είναι ένα: το νέο Jurassic Park βρίσκεται πλέον προ των πυλών και θα πρέπει να ετοιμαζόμαστε για μια νέα επέλαση δεινοσαύρων. Η προβολή της ταινίας θα ξεκινήσει τον ερχόμενο Ιούλιο στην Αμερική, ενώ λίγους μήνες αργότερα θα έρθει και από τα μέρη μας. Με το καλό!

CINE & DVD NEWS

CINE & DVD NEWS CINE & DVD NEWS

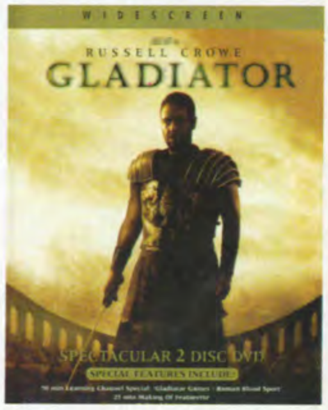
Στο παρόν section της στήλης "Cinemaster" θα βρίσκετε κάθε μήνα όλα τα νέα που αφορούν στο χώρο της 7ης τέχνης αλλά και στις κυκλοφορίες DVD τίτλων στη χώρα μας. Ξεκινάμε, λοιπόν, με δύο νέα DVDs.

THE PERFECT STORM

Ετος Παραγωγής 2000
Είδος Περιπέτεια - Δράση
Διάρκεια 125 λεπτά
Σκηνοθεσία Woflgang Petersen
Πρωταγωνιστούν Karen Allen, George Clooney, William Fichtner, Bob Gington, Diana Lange, Mary Elizabeth Mastrantonio, John C. Reilly, Mark Wahlberg
Γλώσσες Αγγλικά, ισπανικά (Dolby Digital 5:1)
Υπότιτλοι Αγγλικά, ισπανικά, πορτογαλικά, εβραϊκά, πολωνικά, ελληνικά, τσέχικα, τουρκικά, ουγγαρέζικα, κροατικά
Special Features Cast & Crew, Eye of the Storm, Anamorphic Widescreen (aspect ratio 2.35:1)
Περίληψη Τα πράγματα δεν πάνε και τόσο καλά για τον καπετάνιο Billy Tyne (**George Clooney**), που ζει στο Gloucester. Οι τελευταίες ψαριές δεν ήταν τόσο καλές, κάτι που έχει άμεσο αντίκτυπο στη φήμη του αλλά και στην τσέπη του. Αποφασίζει, λοιπόν, να ξανοιχθεί μαζί με το πλήρωμά του πιο έξω, με σκοπό να αλλάξει τη μοίρα του. Ομως κανείς δεν υπολόγισε τον καιρό, ο οποίος ετοίμασε την "τέλεια καταιγίδα", στο κέντρο της οποίας βρέθηκαν οι πρωταγωνιστές μας. Η αδυσώπητη πάλη του ανθρώπου απέναντι στη μανία της φύσης εκτυλίσσεται στην ταινία αυτή, η οποία βασίζεται σε αληθινή ιστορία που έλαβε χώρα στη Νέα Αγγλία, το 1991. Τα ειδικά εφέ είναι πράγματι εντυπωσιακά, δείγμα και πάλι της επιρροής των υπολογιστών στον κινηματογράφο.



GLADIATOR



Ετος Παραγωγής 2000
Είδος Περιπέτεια - Δράση
Διάρκεια 149 λεπτά
Σκηνοθεσία Ridley Scott
Πρωταγωνιστούν Russel Crow, Richard Harris, Djimon Hounsou, Derek Jacobi, Connie Nielsen, Joaquin Phoenix, Oliver Reed
Γλώσσες Αγγλικά (Dolby Digital 5:1-6:1, DTS)
Υπότιτλοι Αγγλικά, ελληνικά, πολωνικά, τσέχικα, ουγγαρέζικα, ισλανδικά, ινδικά, εβραϊκά, βουλγαρικά, κροατικά, τουρκικά, δανικά, σουηδικά, φινλανδικά, νορβηγικά, αραβικά, ολλανδικά
Special Features Making of Gladiator, Deleted Scenes, Original Storyboard Comparisons & Conceptual Art Photo Gallery, Trailers, Production Notes, Cast and Crew Bios, Directors Commentary (με υπότιτλους), Anamorphic Widescreen (aspect ratio 2.35:1)
Περίληψη Για την ταινία που σάρωσε τα φετινά Οσκαρ δεν νομίζω πως χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις. Ο **Russel Crow** στο ρόλο του Maximus γίνεται από στρατηγός, σκλάβος και από σκλάβος, μονομάχος. Και μάλιστα ο μονομάχος εκείνος που ανέτρεψε την τότε εξουσία. Τα βάσανά του αρχίζουν όταν ο Commodus μετά τη δολοφονία του πατέρα του αναλαμβάνει την εξουσία. Η αδυναμία που είχε ο πατέρας του Commodus στον Maximus γίνεται ο λόγος της ταλαιπωρίας του τελευταίου. Οι σκηνές δράσης είναι εκπληκτικές και αναβιώνουν την ατμόσφαιρα της εποχής που αναφέρεται. Ειδικά η ψηφιακή αναπαράσταση του Colosseum είναι εντυπωσιακή. Τέλος, το πακέτο περιέχει δύο DVDs, ένα με την ταινία και ένα με τα special features που προαναφέραμε. Νομίζω πως αξίζει να βρίσκεται στη συλλογή σας.

CINE *news*

Και όμως συνέβη και αυτό! Το γνωστό πρακτορείο Associated Press έκανε γνωστό πως η αλυσίδα θεάτρων "General Cinemas" αρνείται να επιστρέψει χρήματα σε όσους κινηματογραφόφιλους πηγαίνουν εκεί μόνο για να δουν το trailer της επερχόμενης ταινίας "Harry Potter and the Sorcerer's Stone" (διάρκειας μικρότερης των 2 λεπτών) και μετά ζητούν τα χρήματά τους πίσω. Ο εκπρόσωπος της εταιρείας, Brian Callaghan, δήλωσε: "Αναρτήσαμε πινακίδες που αναγράφουν πως αν ήρθαν απλώς για να δουν το trailer, δεν μπορούν μετά να ζητήσουν τα χρήματά τους πίσω. Αν είναι τόσο φανατικοί με τον Harry Potter και θέλουν να δουν το trailer, δεν μπορούν να το κάνουν δωρεάν". Το φαινόμενο αυτό παρατηρήθηκε και το 1999, όταν προβαλλόταν το trailer του "Star Wars Episode 1: The Phantom Menace", πριν από την προβολή κάποιας ταινίας - η οποία δεν θυμάμαι πώς λεγόταν! Τότε λοιπόν οι αίθουσες είχαν "sold out" από τους οπαδούς της σειράς, οι οποίοι αφού έβλεπαν το trailer, έφευγαν πριν ακόμα να αρχίσει η προβολή της ταινίας που παιζόταν.

Δεν ξέρουμε πόσοι οπαδοί του Harry Potter ζητούσαν πίσω τα λεφτά τους, αλλά σίγουρα ήταν αρκετοί για να οδηγηθούν σε μια τέτοια απόφαση. Πάντως, όσοι θέλετε να δείτε το trailer (έστω και σε μικρότερη έκδοση) δεν έχετε παρά να πάτε στη διεύθυνση http://www.film.com/topten/movies/harrypotter/index.jhtml.

ΣΩΚΡΑΤΗΣ ΜΑΛΑΜΑΣ



Μετά τη δυναμική παρέλαση των Red Hot Chili Peppers στο προηγούμενο τεύχος, θα ασχοληθούμε με κάτι περισσότερο ελληνικό και λιγότερο "φασαριόζικο". Το ψηφιακό "λιμάνι" του Σωκράτη Μάλαμα, ενός από τους σημαντικότερους τραγουδοποιούς της εποχής μας, φιλοξενείται στο Music.Net...

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a-vaggelis@hotmail.com

Ίσως το όνομα Σωκράτης Μάλαμας να ξενίζει αρκετούς από τους νεότερους σε ηλικία αναγνώστες μας. Το low profile του Μάλαμα πράγματι του έχει στερήσει τη δημοσιότητα που του αξίζει. Δεν του έχει στερήσει, όμως, μία δισκογραφία γεμάτη από μερικές εκ των καλύτερων στιγμών της νεοελληνικής μουσικής. Μαζί με τη "συμμορία" του -Μανόλης Ρασούλης, Μελίνα Κανά, Νίκος Παπάζογλου, Νίκος Ξυδάκης, Θανάσης Παπακωνσταντίνου και αρκετοί άλλοι ερμηνευτές και δημιουργοί- ρίζωσε στις συνειδήσεις των ακροατών ως εκπρόσωπος του λεγόμενου έντεχνου ελληνικού τραγουδιού.



Ο ήχος του Σωκράτη Μάλαμα είναι πρωτόγνωρα μοναδικός. Αλλοτε σκληρός, θρασύς και ηλεκτρικός, άλλοτε μελωδικός και γοητευτικά πρωτότυπος. Η διάθεση άλλοτε εκστατικά επαναστατική και αποφασιστική κι άλλοτε γλυκά μελαγχολική με βλέμμα καρφωμένο στα μικρά μυστικά της καθημερινότητας... Το πρώτο πράγμα που προκαλεί εντύπωση στις μουσικές του είναι η ευρηματική ενορχήστρωση των κομματιών του. Συνδυασμένη με την ποικιλία στον τρόπο γραφής του Σωκράτη, οδηγεί σε ένα έργο που μπορεί να μαγνητίσει από έναν φίλο του Σαββόπουλου έως έναν οπαδό των Motorhead! Η χαρισματική και αναγνωρίσιμη φωνή του (θυμίζει έντονα τη λεβεντογέννα Μακεδονία από όπου και κατάγεται!) αποτελεί το ιδανικό "όργανο" για να αποδοθούν πλήρως τα συναισθήματα που κρύβονται στον ποιητικά πυκνοπλεγμένο στίχο του. Χωρίς απόπειρες εντυπωσιασμού ή λυρικών εξάρσεων, οι στίχοι του, δίχως να στερούνται ωριμότητας, ξεφεύγουν από τα λαϊκά κλισέ και τα καθιερωμένα. Αποτελούν αυτόνομα μικρά λογοτεχνικά αριστουργήματα και μαζί με τις μελωδίες που τα συντροφεύουν πλέκουν τραγούδια που το άκουσμά τους αποτελεί εμπειρία...

SITE ΜΕ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

Ώρα να μεταφερθούμε στο δικτυακό καταφύγιο του Σωκράτη Μάλαμα. Στη διεύθυνση http://listen.to/malamas η εισαγωγική εικόνα μάς καλεί να επιλέξουμε ανάμεσα στη flash και

ΔΙΣΚΟΓΡΑΦΙΑ

- 1989 Ασπρόμαυρες Ιστορίες
- 1991 Παραμύθια
- 1992 Της Μέρας και της Νύχτας
- 1993 Κύκλος
- 1996 Λαβύρινθος
- 1998 13.000 Μέρες
- 1999 Νίκος Ξυδάκης - Σωκράτης Μάλαμας
- 2000 Ο Φύλακας κι ο Βασιλιάς

Site: http://listen.to/malamas



Ειδήσεις και νέα σχετικά με τις καλλιτεχνικές δραστηριότητες του Σωκράτη Μάλαμα.

BACKSTAGE

➤ Μια και ο λόγος για τον Σωκράτη Μάλαμα, υπάρχει στο Δίκτυο άλλο ένα site αφιερωμένο στον καλλιτέχνη, το οποίο ανακαλύψαμε λίγο προτού κλείσει η παρούσα στήλη. Στη διεύθυνση, λοιπόν, http://users.hol.gr/~dougas, θα βρείτε εκτός των άλλων κριτικές για τις τελευταίες τέσσερις δισκογραφικές δουλειές του Μάλαμα, καθώς και ταμπλατούρες για κιθάρα για προχωρημένους... οργανοπαίκτες.

➤ Το "αιλουροειδές" ταμπεραμέντο της νέας τραγουδίστριας των "Μπλε" φαίνεται να συμπαρασύρει στην κορυφή το νέο δίσκο του γκρουπ, παρ' όλο που δείχνουν να αρκούνται σε "ευκολότερες" μουσικές και στιχουργικά κατασκευάσματα από ό,τι στο παρελθόν...

➤ Τα φίλτρα που υποχρεώθηκε να υιοθετήσει το Napster φαίνεται ότι στερούνται νοημοσύνης. Η διακίνηση "πειρατικών" MP3 καλά κρατεί με την alien γατούλα-έμβλημα του Napster- να παίρνει τη θέση του κρανίου στην πειρατική σημαία της ελεύθερης διακίνησης ήχου!

➤ Ηρθαν, ξαναήρθαν και μάλλον τους "καλάρεσε" η ελληνική φιλοξενία. Ο λόγος για τους Dandy Warholes που αναμένονται και πάλι στη χώρα μας το καλοκαίρι.

➤ Rage Against The Machine νέα -ίσως και τα τελευταία- αφού, μετά την αποχώρηση του τραγουδιστή Zack De La Rocha από το γκρουπ, το νέο σχήμα που προβάρουν τα εναπομείναντα μέλη μάλλον θα αλλάξει όνομα. Φήμες από τις κατακόμβες της επανάστασης θέλουν τον πρώην τραγουδιστή των Soundgarden Chris Cornell ή κάποιον από τους Cypress Hill (εκεί όλοι τραγουδάνε!) να αναπληρώνει το κενό που άφησε ο χαρισματικός και αεικίνητος Zack.

➤ Οι Daft Punk έχουν βαλθεί να ηγηθούν της παγκόσμιας multimedia επανάστασης! Μετά τα παιδιά των λουλουδιών, να και τα παιδιά των ρομπότ, με όπλα τα DVDs και το Internet...

➤ Ο Sting και ο Robert Plant υποσχέθηκαν να "παίξουν μπάλα" στις 11 Ιουλίου στο Ολυμπιακό Στάδιο της Αθήνας. Παράλληλα, οι Depeche Mode έρχονται το προσεχές φθινόπωρο στην Αθήνα, στο κλειστό του Ο.Α.Κ.Α. (28 Οκτωβρίου) για να πουν το δικό τους όχι σε όσους τους ξέγραψαν από την ηλεκτρονική σκηνή.

➤ Στο site www.mplok.gr, εκτός από μία ενδιαφέρουσα οπτική γωνία του χώρου της μουσικής, θα βρείτε και μερικά MP3 για δωρεάν download προς τέρψιν του "αδηφάγου" σκληρού δίσκου σας.

➤ Τον Ιούλιο ξεκινάνε ηχογραφήσεις οι Limp Bizkit και ο Fred Durst υποσχέθηκε έναν πολύ πιο εκρηκτικό και άγριο ήχο από ό,τι είχαν παρουσιάσει στο Chocolate star fish. Αν το μέλλον του metal ήταν οι Limp Bizkit, το κλείσαμε το μαγαζί...

➤ Ozzy Osbourne, Tony Iommi, Geezer Butler και Bill Ward ή αλλιώς Black Sabbath. Οχι, δεν πρόκειται για ένα νοσταλγικό box με παλιές επιτυχίες αλλά για ολοκαίνουριο δίσκο! Ας ελπίσουμε ότι τα σχέδια για επανασύνδεση θα οδηγήσουν σε κάτι αντάξιο του ονόματός τους.

➤ Καλλιτέχνες ενωθείτε! Ο Chuck D των Public Enemy, ο Prince και αρκετοί άλλοι μουσικοί στέκονται στο πλευρό του Napster. Οι καλλιτέχνες εναντίον της πειρατείας ("Artists Against Piracy") διευκρινίζουν πως τα συμφέροντα των καλλιτεχνών δεν ταυτίζονται πάντα με αυτά των δισκογραφικών εταιρειών. Ο Prince, μάλιστα, ανακοίνωσε ότι το νέο του single θα κυκλοφορήσει πρώτα στο Napster!

➤ www.mp3mediaworld.com - Χωρίς λόγια! Απλώς δείτε το... και λέξη στους Metallica!

non flash εκδοχή του site. Εμείς προτιμήσαμε τη non flash, αφού η flash version δεν είχε ουσιαστικές διαφορές και παρουσίαζε μικρά τεχνικά προβλήματα. Οποια και αν είναι η δική σας επιλογή, θα δείτε μπροστά σας μία σελίδα με τις τελευταίες ειδήσεις σχετικά με τον Ελληνα καλλιτέχνη. Αριστερά υπάρχει ένα scrolling μενού όπου μπορείτε να ανατρέξετε απευθείας στην είδηση που σας ενδιαφέρει. Στο πάνω μέρος της οθόνης υπάρχει το κεντρικό μενού πλοήγησης στο site. Οι επιλογές είναι: Στην πρώτη σελίδα, Βιογραφικό, Δισκογραφία, Φωτογραφίες, Τύπος, Εμφανίσεις, Παρτιτούρες, Μουσικά Αρχεία, Ηλεκτρονικός Διάλογος, Βιβλίο Επισκεπτών, Αλλες Σελίδες. Αρκετές και ενδιαφέρουσες, όπως παρατηρείτε...

Οι σελίδες του βιογραφικού και της δισκογραφίας είναι πλήρεις και καλογραμμένες. Στη σελίδα της δισκογραφίας, για παράδειγμα, εμφανίζονται τα εξώφυλλα όλων των CDs και με κλικ πάνω τους εμφανίζονται τα τραγούδια και οι συντελεστές του εκάστοτε καλλιτεχνικού βήματος του Μάλαμα. Εκεί θα βρείτε τις πολυάριθμες συνεργασίες του με αρκετούς από τους σημαντικότερους ερμηνευτές του έντεχνου ελληνικού τραγουδιού. Παράλληλα, πλούσιο φωτογραφικό υλικό από τις συναυλίες του θα βρείτε κάτω από την επιλογή "Φωτογραφίες". Αν δεν αρκείστε απλώς στη διακόσμηση του desktop σας, αλλά επιθυμείτε να πάρετε μία γεύση από τις live εμφανίσεις του, η επιλογή "Μουσικά Αρχεία" θα σας ανταμείψει. Σπάνιες ζωντανές ραδιοφωνικές εκτελέσεις του μαζί με αποσπάσματα συναυλιών που έχουν γράψει ιστορία είναι διαθέσιμα προς download για μία ξενάγηση στα μαγευτικά μονοπάτια της μουσικής του. Μετά από αυτό, λογικό είναι να μπείτε στον πειρασμό να τσεκάρετε την επιλογή "Εμφανίσεις", που δεν είναι τίποτα άλλο από ένα ημερολόγιο συναυλιών.

Εντύπωση κάνει η επιλογή "Παρτιτούρες", όπου μπορείτε να βρείτε τις νότες για αρκετά από τα κομμάτια του Σωκράτη Μάλαμα. Πρωτότυπη είναι και η επιλογή "Τύπος". Εκεί θα βρείτε τις συνεντεύξεις που έχει δώσει ο Σ. Μάλαμας σε περιοδικά, εφημερίδες και ραδιοφωνικές εκπομπές, πλαισιωμένες από σχετικά δημοσιεύματα του Τύπου για το έργο του. Χρήσιμο κομμάτι του site, μια και οι συνεντεύξεις του είναι μετρημένες και ουσιαστικές. Οι τομείς "Ηλεκτρονικός Διάλογος" και "Βιβλίο Επισκεπτών" έρχονται να ολοκληρώσουν το επαγγελματικό επίπεδο δουλειάς που έχει γίνει για αυτήν την ιστοσελίδα. Χρήσιμα είναι και τα παρεχόμενα links (Αλλες Σελίδες) στα οποία θα βρείτε αρκετές διευθύνσεις για να συνεχίσετε το ταξίδι σας στο χώρο της ποιοτικής ελληνικής μουσικής.

Επιλογή με αναμνηστικά μπλουζάκια, poster και κούπες, όπως είδατε, δεν ταιριάζει στον χαμηλών τόνων, αλλά υψηλών επιτευγμάτων Σωκράτη Μάλαμα! Αλλωστε, οι πρώτες απόπειρές του για δίσκο έβρισκαν συνεχώς κλειστές πόρτες με την αιτιολογία του "αντιεμπορικού". Κάτι ο συχνά αιχμηρός στίχος, κάτι το δύσκολο σε πρώτο άκουσμα μουσικό του ταμπεραμέντο έκαναν δύσκολη την καλλιτεχνική ζωή του, ώσπου, τελικά, του εξασφάλισαν την καταξίωση και την αναγνώριση που του αρμόζει. Οσοι δεν είχατε την τύχη να τον ακούσετε, επενδύστε λίγο από το χρόνο σας στα τραγούδια του και δεν θα το μετανιώσετε. Ως δίσκο σταθμό στην καριέρα του προτείνουμε τον ανεπανάληπτο "Κύκλο". Τα πράγματα που αξίζουν απαιτούν ψάξιμο και το Internet αποτελεί το ιδανικό μέσο. Ξεκινήστε από το site που μόλις ξεναγηθήκαμε και αφήστε ανοιχτό το μυαλό σας για νέα ακούσματα. Rock, λαϊκός, έντεχνος ή οτιδήποτε άλλο (ο ίδιος απαρνείται τις ταμπέλες) ο Σ. Μάλαμας αδιαμφισβήτητα είναι αληθινός... PC

Master of puzzles

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!



5 COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2



2 COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2000 PROFESSIONAL

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ MICROSOFT HELLAS

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Το "PC Master" θέλοντας να ικανοποιήσει τους μη προνομιούχους γνώστες της τεχνολογίας των υπολογιστών, παραθέτει ένα παραστατικό, επεξηγηματικό και ιδιαίτερα κατατοπιστικό διάγραμμα (ο Θεός να το κάνει) με τίτλο "Η κατανόηση της τεχνολογίας των υπολογιστών".

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

20 ΒΑΘΜΟΙ

C	A	S	C	A	D	E	W	N	T	I	L	E	C	V	B	N	M	L	K
Q	E	F	R	E	Q	U	E	N	C	Y	A	W	D	E	R	T	Y	U	I
A	S	L	D	F	G	H	J	K	L	Z	T	X	C	I	N	D	E	X	V
A	B	N	L	I	N	E	S	T	H	F	N	F	G	D	T	S	A	H	N
V	Q	A	Z	X	S	W	E	D	C	V	O	F	R	T	G	B	N	H	Y
E	E	R	I	T	G	B	V	C	X	X	Z	R	S	D	F	G	H	E	U
R	W	F	E	R	T	S	U	M	A	N	I	A	M	A	N	A	N	C	J
A	V	I	E	W	V	A	V	A	V	A	R	I	D	A	B	A	H	N	M
G	O	N	K	L	O	L	I	K	O	T	O	O	L	S	T	L	S	E	I
E	L	D	I	S	P	R	E	A	D	S	H	E	E	T	O	S	L	D	K
L	C	V	S	A	I	E	K	P	A	P	A	Z	O	L	E	T	I	I	O
O	O	L	L	V	K	P	L	B	K	G	I	V	A	R	P	L	T	F	L
L	L	A	O	E	I	L	A	P	O	M	L	N	D	M	O	O	S	N	P
O	U	K	G	A	B	A	L	I	W	O	P	A	I	O	L	P	A	O	G
L	M	I	I	S	I	C	A	K	O	M	K	K	H	L	I	N	K	C	A
O	N	A	C	X	B	E	L	K	R	V	L	A	M	E	N	I	I	M	B
L	K	K	A	A	V	O	U	K	L	D	A	T	E	V	A	L	U	E	R
O	X	A	L	X	B	P	K	O	L	O	P	E	T	I	N	I	T	S	I
L	A	P	E	R	C	E	N	T	R	A	N	K	L	I	T	S	I	K	E
O	X	A	Z	I	I	L	I	T	H	K	N	A	L	B	T	N	U	O	C

1 CASCADE
2 TILE
3 HORIZONTAL
4 SPREADSHEET
5 WORKBOOK
6 CELL
7 VIEW
8 TOOLS
9 EDIT
10 SAVE AS
11 FIND
12 REPLACE
13 FORMAT
14 VLOOKUP
15 IF
16 SUM
17 AVERAGE
18 NPV
19 LINEST
20 INDEX
21 VARP
22 PERCENTRANK
23 ADRESS
24 COLUMN
25 ROW
26 CONFIDENCE
27 COUNTBLANK
28 DATEVALUE
29 FREQUENCY
30 ISLOGICAL

Θέμα: Το Excel 2000.

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Από ποιο παιχνίδι έγινε γνωστός ο Alexey Pajitnov;

1	2	3	4	5	6

1 Κλασική προτροπή στο Mortal Kombat
- T. Fight!
- K. Make Love, Not War!
- L. Peace Bro!

2 Στήλη του "Power Gamer"
- E. Clans & Leagues
- K. Κλανς και... Ουρίστε;
- W. Maximum OverDive

3 Ελιγμός στα Flight Simulations
- A. Bake Roll
- B. Mailman
- T. Immelman

4 Τι σημαίνει το FAQ;
- U. For-Absent Queries
- R. Frequently Asked Questions
- M. Forbidden All-Time Quotas

5 Ποιο από τα παρακάτω Tags πρέπει να εισέρχεται στο ανώτερο σημείο ενός κώδικα HTML;
- S. <BODY>
- I. <HTML>
- F. <HEAD>

6 Το όνομα του κεντρικού χαρακτήρα στο Silver.
- S. David
- T. Bob
- U. Joacheen

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ











WWII: NORMANDY | THE MESSENGER | STUPID INVADERS | THE MUMMY | ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμ!

10 ΒΑΘΜΟΙ

Αν ο μπαμπάς ταύρος ζυγίζει 550 κιλά και τρώει 12 μπάλες άχυρο την ημέρα και το μωρό ταύρος, που ζυγίζει 130 κιλά, τρώει 4 μπάλες την ημέρα, πόσες μπάλες χρειάζεται η μαμά ταύρος που ζυγίζει 350 κιλά;

Απ.: ______________________________

Τι είναι αυτό που έχει τέσσερα πόδια, ουρά, τρώει άχυρο και βλέπει εξίσου καλά τόσο από μπροστά όσο και από πίσω;

Απ.: ______________________________

Μικρά, μικρά, μικρά, μικρά

Πώς λέγεται ο δεύτερος ξάδερφος του Βαν Νταμ που κάθε δεύτερο παιδί του γίνεται παπάς;
- Ανα Νταμ Παπά Νταμ

Μπαίνει που λέτε ο Βαν Νταμ σε ένα μπαρ και βρίσκει έναν Πόντιο να κάθεται στην αγαπημένη του θέση.
- Για σήκω γρήγορα χωριάτη, με λένε Ζαν Κλοντ Βαν Νταμ και κάθεσαι στη θέση μου!!
- Για ήρεμα, εντάξει; Αντε μη σας δείρω και τους τέσσερις μαζί!

Η είδηση της Πρωταπριλιάς που μας πέρασε ήταν ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει το The Titanic: Director's Cut. Θα περιλαμβάνει, λέει, την επίμαχη σκηνή της αναχώρησης του πλοίου. Κάπου δεξιά θα βρίσκεται ο Κ. Μητσοτάκης και θα χαιρετάει...

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 139. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Μαΐου 2001, από την οποία θα αναδειχθούν 7 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 16η Μαΐου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 142. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Αυγούστου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και τη Microsoft Hellas.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

Θέλω το δώρο να μου αποσταλεί ταχυδρομικώς, με δικά μου έξοδα

☐ Ναι ☐ Οχι, *θα περάσω να το πάρω ο ίδιος*

Master of puzzles

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 136 — **ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2001**

MULTI QUIZ

Ενα από τα καλά όπλα στο Fallout II

1	2	3	4	5
B	O	Z	A	R

1 Ποια είναι η βασική "πηγή αντιγραφής" του Φοίβου για το "Υποφέρω" της Δέσποινας Βανδή;

- A. Ο Νίκος Καρβέλας
- O. Δεν αντιγράφει κανέναν αυτός. Είναι 100% πρωτότυπος! (χα...)
- B. Οι Faithless και κυρίως το Salva Mea. (Ε, κάνει μπαμ το άτιμο...)

2 Πώς ονομάζεται το τελευταίο expansion για το Starcraft;

- O. Sickel
- P. Rise of Rome
- Q. Cickel

3 Ποιος είναι ο Domino Hurley;

- G. Ο αδελφός της ηθοποιού, παραγωγού και μοντέλου Liz Hurley
- H. Ο ιδρυτής της Hurley Davidson...
- Z. Βασικός χαρακτήρας σε γνωστό "χισπάνικ" adventure

1 Ο μόνος καλός δράκος στο Baldur's Gate II.

- G. Firkraag
- A. Adalon
- B. Nizidramanii'yt (σκουληκομυρμηγκότρυπα...)

1 Ποιο shrine στο Diablo II μετατρέπει το κοντινότερο τέρας-αντίπαλο σε unique;

- C. To Combat shrine
- D. To Unification shrine
- R. To Monster shrine

Ημέρες...

- Πέμπτη
- Κυριακή

Οι νικητές κερδίζουν από 5 starter decks του Young Jedi Card Game και 5 starter decks του Vampire Sabbath Wars

- ΧΡΗΣΤΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΠΕΥΚΗ
- ΣΥΡΕΓΓΕΛΑ ΙΩΑΝΝΑ
ΑΘΗΝΑ
- ΚΕΚΕΣ ΚΙΜΩΝΑΣ
ΑΘΗΝΑ
- ΜΠΙΖΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΣΧΑΛΗΣ
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
- ΠΑΤΣΙΟΣ ΛΕΩΝΙΔΑΣ
ΚΗΦΙΣΙΑ
- ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΑΘΗΝΑ
- ΒΛΑΧΑΚΗΣ ΜΑΡΚΟΣ
ΒΥΡΩΝΑΣ
- ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ
ΠΕΙΡΑΙΑΣ
- ΔΗΜΗΤΡΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΑΜΟΣ
ΑΓΙΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
- ΖΑΡΒΑΛΗ ΜΑΡΙΑ
ΒΥΡΩΝΑΣ

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



GIANTS: CITIZEN KABUTO



THE DEVIL INSIDE



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX



GUNMAN CHRONICLES



FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

M	A	G	I	C	A	R	R	O	W	Q	E	R	T	G	F	D	I	K	N
L	U	W	D	C	H	A	R	G	E	D	S	T	R	I	K	E	P	H	J
I	T	L	W	G	A	B	R	I	E	L	G	D	F	W	H	J	O	U	Y
G	R	F	T	W	F	G	Y	H	N	M	J	U	E	B	W	R	I	V	C
H	A	V	V	I	T	A	R	E	D	S	I	F	B	C	B	F	S	H	S
T	L	B	W	B	P	V	A	E	W	I	A	F	A	T	O	F	O	W	E
N	A	I	C	I	K	L	I	K	T	R	A	F	A	V	A	Y	N	M	L
I	L	K	R	B	Z	X	E	C	T	A	R	F	I	B	V	K	J	H	I
N	A	M	I	N	N	E	R	S	P	I	R	I	T	M	T	G	A	N	S
G	L	N	T	V	F	D	G	N	H	W	C	T	F	V	P	L	V	Y	S
F	A	T	I	B	J	A	B	M	D	O	D	G	E	E	D	A	E	B	I
U	F	V	C	A	S	D	H	J	K	L	T	B	V	N	X	C	L	M	M
R	E	V	A	D	E	E	D	V	C	R	D	V	C	B	E	W	I	E	W
Y	D	F	L	V	E	F	G	W	L	I	K	O	T	F	G	P	N	B	O
W	C	V	S	C	P	O	W	E	R	S	T	R	I	K	E	X	C	V	L
S	D	F	T	D	E	N	M	A	S	P	L	I	R	O	N	U	N	G	S
P	I	E	R	C	E	G	I	A	T	I	E	F	E	S	I	V	A	L	I
A	E	R	I	F	G	B	P	L	A	G	U	E	J	A	V	E	L	I	N
V	A	L	K	Y	R	I	E	G	F	W	N	N	E	W	E	R	E	N	D
O	S	D	E	R	G	F	D	S	A	K	I	D	B	U	R	D	E	S	V


Όλος ο κόσμος των παιχνιδιών
σε ένα site
www.gameweb.gr
Νέα παιχνιδιών
Παρουσιάσεις
Happenings
Αφιερώματα
DIABLO II
on-line games
DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
Τηλ.: 9245910, 9238672-5, Fax: 9216847, E-mail: info@digicon.gr

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Νέες Κυκλοφορίες

Τηλ.: 01-3801487, 3801761, Fax: 01-9216847, 9242219, E-mail: anubis@compupress.gr

www.anubis.gr

Πιστωτικές κάρτες: VISA, ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ, DINERS CLUB INTERNATIONAL, MasterCard

✦ Μόλις κυκλοφόρησε

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Δίκτυα • Internet

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900	20,25
281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.500	16,14
310	Internet για γυναίκες ✦	153	1.900	5,58
311	Internet για παιδιά ✦	160	1.900	5,58
312	Internet για άντρες ✦	146	1.900	5,58
313	Internet για νέους ✦	150	1.900	5,58
161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.500	16,14
204	Surfing στο Internet	364	4.400	12,91
219	World Wide Web Directory	519	9.900	29,05
322	Αναζητήσεις στο web	148	3.800	11,15
318	WAP: Ο κόσμος του Internet στην οθόνη του κινητού σας ✦	226	4.400	12,91
231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.800	11,15
205	Τα μυστικά του FTP	105	3.800	11,15
283	Internet Explorer 5	208	3.800	11,15
320	Microsoft Exchange Server 2000	150	4.800	14,09
288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.400	12,91
289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.400	12,91
291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.800	11,15
319	ICQ 2000 ✦	134	3.800	11,15
260	Intranets	360	6.500	19,08
235	Modems από το Α ως το Ω	140	3.800	11,15
060	Αντίστροφη μέτρηση	286	4.200	12,33
339	ISDN	-Υπό έκδοση-		
354	Η ροζ πλευρά του Internet	-Υπό έκδοση-		

Λειτουργικά συστήματα

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
326	Windows Millennium edition ✦	506	6.800	19,96
327	Μάθετε τα... Windows Millennium edition... σε μία εβδομάδα! ✦	242	4.400	12,91
297	Windows 2000 Professional	496	6.800	19,96
307	Μάθετε τα... Windows 2000 Professional... σε μια εβδομάδα!	191	4.400	12,91
279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.400	12,91
273	Μάθετε τα... Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.400	12,91
243	Η Βίβλος των Windows 95	731	9.900	29,05
193	Windows 95	367	4.400	12,91
150	Unix	836	9.900	29,05
093	Εκμάθηση του λειτουργικού συστήματος Unix	127	3.800	11,15
202	Unix για χρήστες του Internet	151	4.400	12,91

Πακέτα εφαρμογών

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900	29,05
252	Microsoft Office 97	406	5.200	15,26

Επεξεργαστές κειμένου

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800	19,96
308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	195	4.400	12,91
248	Δυναμικές λύσεις με το Word 97	311	4.800	14,09

Λογιστικά φύλλα

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	587	7.300	21,42
309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	257	4.400	12,91
249	Microsoft Excel 97	245	4.800	14,09

Βάσεις δεδομένων

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	469	6.800	19,96
255	Microsoft Access 97	266	6.200	18,20



Παρουσιάσεις

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.400	12,91

Γραφικά

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
333	Flash 4 ✦	331	7.300	21,42
298	AutoCAD 2000 ✦	453	6.800	19,96
264	AutoCAD 14 για Windows	391	6.800	19,96
246	Μάθετε το... AutoCAD 13 c4... σε μια εβδομάδα!	270	4.400	12,91
300	3D Studio MAX 3 ✦	416	9.900	29,05
277	3D Studio MAX 2.5	647	9.900	29,05
259	Μάθετε το... 3D Studio MAX... σε μια εβδομάδα!	260	4.400	12,91
265	Lightwave	110	3.800	11,15
299	CorelDRAW 9 ✦	416	6.800	19,96
269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.900	29,05
270	Μάθετε το... CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	383	5.500	16,14
292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.400	12,91
351	Photoshop 6	-Υπό έκδοση-		

Ηλεκτρονική τυπογραφία

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
329	QuarkXPress 4 για Windows και Macintosh ✦	256	6.100	17,90
048	QuarkXPress 3.32 για Windows και Macintosh	273	5.500	16,14

Προγραμματισμός

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
334	Προγραμματίστε με τη Visual C++ ✦	307	6.800	19,96
337	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 6 ✦	259	6.600	19,37
336	Δημιουργήστε την πρώτη σας web page σε ένα Σαββατοκύριακο ✦	224	6.800	19,96
268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.800	17,02
237	Η HTML στην πράξη	378	6.800	19,96
217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.800	11,15
240	SQL Structured Query Language	227	6.200	18,20
176	Cobol Ansi 85	512	6.800	19,96
241	Τεχνικές για την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων	214	5.500	16,14

Παιχνίδια

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
332	Baldur's Gate II: Ο πιο πλήρης οδηγός στρατηγικής ✦	274	5.900	17,31
330	Diablo II: Ο μόνος επίσημος οδηγός στρατηγικής ✦	223	4.900	14,38

Γενικά

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
331	Το πρώτο σας PC ✦	301	5.600	16,43
263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200	18,20
286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800	17,02
209	Μικρό λεξικό πληροφορικής	105	3.800	11,15
091	Γνωριμία με... τον κόσμο των Fractals	203	4.400	12,91
225	Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh	411	6.500	19,08

ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ - BUSINESS

Νέα οικονομία

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
323	WAP για επιχειρήσεις ✦	145	3.800	11,15
303	Τεχνικές αναζήτησης επιχειρηματικών πληροφοριών στο Διαδίκτυο ✦	212	3.800	11,15
302	Μάρκετινγκ στο Διαδίκτυο: Μεθοδολογία και πρακτική ✦	102	3.800	11,15
301	Στρατηγικές για την είσοδο μιας εταιρείας στο Διαδίκτυο ✦	138	3.800	11,15
324	Τα πάντα για το... e-Travel ✦	328	5.600	16,43
325	e-Auctions: Τα πάντα για τις ηλεκτρονικές δημοπρασίες	-Υπό έκδοση-		
341	Διαφήμιση στο Διαδίκτυο	-Υπό έκδοση-		

ΠΟΛΙΤΙΚΗ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
304	Πρόταση-πρόγραμμα για μία δυνατή και καλύτερη Ελλάδα	365	5.200	15,26
079	Η διάλυση της Γιουγκοσλαβίας	190	3.500	10,27

ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Ψυχολογία

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
266	Εσείς και τα αδέλφια σας	279	4.400	12,91

Γενικά

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
338	Οράματα του Μέλλοντος ✦	489	7.600	22,30

ΜΕΤΑΦΥΣΙΚΗ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
321	Τα κεκρυμμένα ✦	611	5.600	16,43
295	Έχουν έρθει!	300	4.800	14,09
287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900	14,38
142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	11.900	34,92

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
315	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Α'): Το Δέντρο του Καλοκαιριού	425	5.200	15,26
316	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Β'): Η Περιπλανώμενη Φλόγα	371	5.200	15,26
317	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Γ'): Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος ✦	528	6.200	18,20
275	Tigana - Τόμος Α'	442	5.200	15,26
276	Tigana - Τόμος Β'	312	4.600	13,50
284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν - Τόμος Α'	312	4.600	13,50
285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν - Τόμος Β'	316	4.600	13,50
345	Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν - Τόμος Α'	-Υπό έκδοση-		
346	Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν - Τόμος Β'	-Υπό έκδοση-		
347	Τρέμω στο άγγιγμά σου: 22 ιστορίες σεξ και τρόμου	-Υπό έκδοση-		
348	The Dark Elf Trilogy – Homeland	-Υπό έκδοση-		
349	The Dark Elf Trilogy – Exile	-Υπό έκδοση-		
350	The Dark Elf Trilogy – Sojourn	-Υπό έκδοση-		
352	The Sarantine Mosaic (Book I): Sailing to Sarantium	-Υπό έκδοση-		
353	The Sarantine Mosaic (Book II): Lord of Emperors	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy – The Crystal Shard	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy –The Halfing's Gem	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy – Streams of Silver	-Υπό έκδοση-		

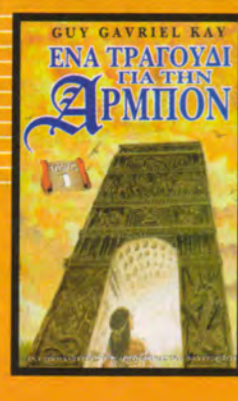
MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000	26,41
021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000	26,41
022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000	26,41











Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ...χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware. Καλές αγοραπωλησίες!

Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

Software

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Dino Crisis αυθεντικό στο κουτί του. Τιμή 7.500 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Χρυσός Σάββας
Τηλέφωνο (0392) 63509

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ απεγνωσμένα τα Wing Commander 1-4, κατά προτίμηση αυθεντικά, ή η συλλογή "Kilrathi Saga". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βασίλης Ψιχόπουλος
Τηλέφωνο 5818222

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ σε "πακέτο" 30 γνήσια παιχνίδια για PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βασίλης Ψιχόπουλος
Τηλέφωνο 5818222

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το αυθεντικό παιχνίδι Longest Journey για PC με τη συσκευασία του προς 8.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Ακης
E-mail fimi@hellas.net

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original τα Swat 3, 3.500 δρχ., Codename Hitman 5.000 δρχ., Shadowman 3.000 δρχ., Arcatera 3.500 δρχ. και Rainbow Six Gold Pack 3.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Μπέλιας Γιάννης
Τηλέφωνο 0974-209466

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Flanker 2, Falcon 4, Half-Life Generation, Colin McRae Rally, Rally Championship Mobil, Suse Linux 6.4, γνήσια, σχεδόν αμεταχείριστα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε μετά τις 19:00:
Ονομα Στέφανος
Τηλέφωνο (031) 437074

Hardware

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Pentium 166 MMX, 64MB RAM, 4,3 HDD, 52x CD-ROM, 2MB SVGA, Monitor 14" Zenith, SoundBlaster Live, πολλά προγράμματα. Τιμή 120.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Αθανασόπουλος Δημήτριος
Τηλέφωνα 6197062, 2792290

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ σκληρός δίσκος 6,5GB, κάρτα γραφικών 8MB και mainboard με chipset Ward. Επίσης πωλείται επεξεργαστής Pentium II 33MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γεώργιος Χαρίτος
Τηλέφωνο (0721) 85146

ΖΗΤΕΙΤΑΙ επειγόντως Pentium II ή Celeron από 233MHz έως 333MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σαραφιάδης Νίκος
Τηλέφωνο 4971350

ΖΗΤΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Voodoo 2 12MB. Προσφέρονται έως και 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βαγγέλης Οικονομόπουλος
Τηλέφωνο 0945-728604

ΠΩΛΕΙΤΑΙ εκτυπωτής Laser Lexmark Optra E310 προς 80.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βασίλης Ψιχόπουλος
Τηλέφωνο 5818222

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κάρτα γραφικών S3 και επιταχυντής γραφικών Monster 3D II με drivers και καλώδια σύνδεσης προς 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Κομνηνάς Γιώργος
Τηλέφωνο 7629145

Διάφορα

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ το Microsoft SideWinder Force FeedBack Wheel USB ολοκαίνουριο στο κουτί του με τα manuals και το παιχνίδι Monster Track 2 προς 45.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Νοταράς Γιάννης
Τηλέφωνο 8319442

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το SideWinder Dual Strike ολοκαίνουριο στο κουτί του. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Φλουρής Γιώργος
Τηλέφωνο 2529585

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation με τσιπάκι, αναλογικό χειριστήριο, 2 κάρτες μνήμης, αμερικανικό καλώδιο και 14 εκπληκτικά παιχνίδια. Μόνο 58.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Αντώνης
Τηλέφωνο (0226) 52338

Οσοι ενδιαφέρεστε (και φυσικά διαθέτετε σύνδεση στο Internet) μπορείτε να δημοπρατήσετε τα προϊόντα σας στο νέο site E-Bazaar (http://www.e-bazaar.gr). Οδηγίες για το πώς θα κάνετε την καταχώρισή σας ή την προσφορά σας για ένα προϊόν που σας ενδιαφέρει θα βρείτε στο σχετικό άρθρο στις σελίδες του προηγούμενου τεύχους.

TOP TEN Ψηφίστε τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΟΛΗ.................... Τ.Κ....................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................... ΗΛΙΚΙΑ....................

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ PC master

ΝΑΙ! Επιθυμώ ετήσια συνδρομή στο περιοδικό *PC MASTER* για 12 τεύχη.

❑ ΙΔΙΩΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 56.93 € - 19.400 δρχ.
❑ ΕΤΑΙΡΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 102.71 € - 35.000 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 50.48 € - 17.200 δρχ.
ΑΡ. ΔΕΛ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ____________
❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ 88.04 € - 30.000 δρχ.
❑ Η.Π.Α.-ΑΥΣΤΡΑΛΙΑ 102.71 € - 35.000 δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ E-MAIL ____________ ΗΛΙΚΙΑ ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ Τ.Κ. ____________ ΠΟΛΗ ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον: ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΤΑΙΡΙΑΣ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ Α.Φ.Μ. ____________ Δ.Ο.Υ. ____________

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή No____________ ❑ τραπεζική επιταγή No____________

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ____ ____ ____ ____ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ____ ____ ΥΠΟΓΡΑΦΗ____________

Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

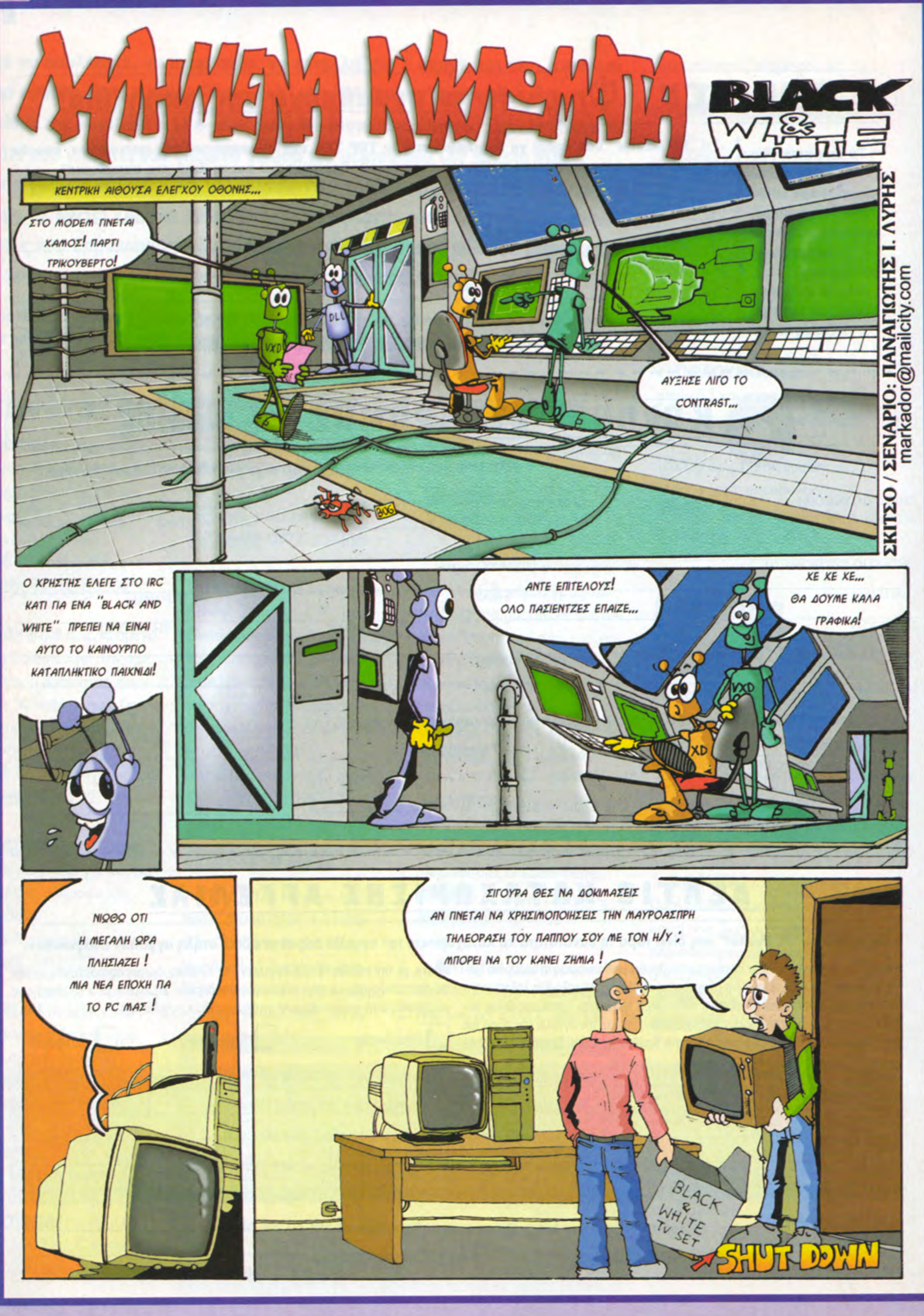
Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΟΛΗ.................... Τ.Κ....................

ΗΛΙΚΙΑ.................... ΤΗΛ.................... E-MAIL ADDRESS....................


ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
BLACK & WHITE
ΣΚΙΤΣΟ / ΣΕΝΑΡΙΟ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ Ι. ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΑΙΘΟΥΣΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΟΘΟΝΗΣ...
ΣΤΟ MODEM ΓΙΝΕΤΑΙ ΧΑΜΟΣ! ΠΑΡΤΙ ΤΡΙΚΟΥΒΕΡΤΟ!
ΑΥΞΗΣΕ ΛΙΓΟ ΤΟ CONTRAST...
Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΛΕΓΕ ΣΤΟ IRC ΚΑΤΙ ΓΙΑ ΕΝΑ "BLACK AND WHITE" ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!
ΑΝΤΕ ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ! ΟΛΟ ΠΑΣΙΕΝΤΖΕΣ ΕΠΑΙΖΕ...
ΧΕ ΧΕ ΧΕ... ΘΑ ΔΟΥΜΕ ΚΑΛΑ ΓΡΑΦΙΚΑ!
ΝΙΩΘΩ ΟΤΙ Η ΜΕΓΑΛΗ ΩΡΑ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ ! ΜΙΑ ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ ΓΙΑ ΤΟ PC ΜΑΣ !
ΣΙΓΟΥΡΑ ΘΕΣ ΝΑ ΔΟΚΙΜΑΣΕΙΣ ΑΝ ΓΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΤΗΝ ΜΑΥΡΟΑΣΠΡΗ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΤΟΥ ΠΑΠΠΟΥ ΣΟΥ ΜΕ ΤΟΝ Η/Υ ; ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΤΟΥ ΚΑΝΕΙ ΖΗΜΙΑ !
BLACK & WHITE TV SET
SHUT DOWN


Σερφάρετε
με... Κέρδος
στην... Αγορά
του Internet
www.kerdos.gr
On line στηΣοφοκλέους - Κερδοσκόπος - Δείκτες - Αναλύσεις - Αμοιβαία Κεφάλαια - Παράγωγα
Συνεχής ροή ειδήσεων
Η καθημερινή οικονομική - επιχειρηματική ειδησεογραφία
Θέματα - αρθρογραφία από την τεχνολογία, την πολιτική, αθλητική, πολιτιστική και διεθνή επικαιρότητα
Χρηστικές πληροφορίες για διαγωνισμούς, ακίνητα, επιτόκια, τιμές commodities, επενδύσεις στην Ελλάδα και το εξωτερικό